动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！

二次元狂热

TWO DIMENSIONS MANIA

90

两月

光盘定价 25

本手册及附属礼品为非卖品随光盘赠送 不得单独出售

封面故事

『PlumeVol2』

4GB DVD光盘

继续讲述服务器名背后的故事

泊地基地篇III

与我相遇，这都是命运石之门的选择

专访半次元人气coser weisa

东方妖精势力最耀眼新晋成员

克劳恩皮斯一设相关考察与漫谈

谁都想要黑贞德

『Fate/Grand Order』英灵解析第三弹

地味子与阴影男

片桐雏太&日阴影次的BaseSon之路

且问能否扛起JUMP系的接班人的大旗

死火海后继无人？『我的英雄学院』我担当

玩转东京的东西南北

山手线沿线圣地巡礼（上）

万代为了逆转高达作品颓势的背水一搏

『铁血的奥尔芬斯』的时代图景

型月又玩大了！为什么是又……

一年一度的愚人节 2016 大盘点！

面对责任和救赎，我们如何选择

minori 新作『罪ノ光ランデヴー』

1 更高质量更加还原！第十一弹 6张

人气舰娘图鉴卡补充包

2 舰娘/Fate 双面清凉团扇

3 天朝原创同人海报x2

『super索尼子』海报x1

『少女与战车』海报x1

4 时雨改二 全身纸模

2015 GALGAME YEARBOOKS 年鉴

二次元狂热

本期封面作者：KiTA
本期封底作者：忘川の泉眼

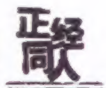
二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：如月千华、小黑、古落
美术：塔里、小茧

微博：http://weibo.com/2dmania
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
小黑：http://weibo.com/u/1841529455
古落：http://weibo.com/3513237711
信箱：jediliao@163.com

电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索"二次元狂热"

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



*标◉的内容收录在光盘中
请对照观看

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com 或 2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，给我们留言

提前进入五月病的编辑部，在短暂的靠ギリギリ eye 提升精神之后又迅速的退回了废人状态，就连惯例的群众性工艺体育项目——fatego 互相抽卡都难以提振精神……于是大家月底加班了。

看着被来自东方的神秘力量奶死的甲铁城，大家纷纷留言网盘见，然而这种趋势下网盘又能撑多久呢?（好大一个 flag

91 期封面作者：皇小 j（出自《海の花嫁》幻梦镜像出品）
91 期封底作者：Spirtie（出自《价值一百万的神灯》折觉工作室出品）

[寄语选登]

yakumoniji 男 学生 desu！ 河北

追了近 4 年的 2dm 第一次写回函，希望河蟹子能解答一个困惑我多年的问题 _(:3」∠)_ 每次看完蛋了的国王大大的文章，词里行间可以看出国王老师对文学，插画，旅游，乃至音乐，动画作画，地域文化，人文历史方面均有很深的造诣！请问国王老师是不是和川上稔（大误）一样是一个组织呢？【逃～

很多文章中还涉及到当时背景，需要对当时业界整体有全方位的了解，需要相当庞大的资料量，国王大大是如何收集整理信息的呢？ _(:3」∠)_

：首先，追了四年什么的这说法实在是太容易引人误解了！ X/////X 然后，以下是特别向完蛋了的国王大大就这个问题采访得到的回复：
完蛋了的国王：邪恶的组织嘛（唉？有人提到邪恶两个字吗？）……嗯嗯，不错的主意，我会考虑的。读者朋友们不妨把我看做是一个学者吧，学者的本职就是收集整理资料，发表研究成果。至于如何收集整理信息？够闲？还有电脑硬盘够多？嘿嘿嘿……
河蟹子：最后那个 yin 笑会把读者心中的形象都破坏掉的好吗？！

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！

二次元狂热周边购买

[更正说明]

89 期封面出本应该为『向左向右（坊之岬海战）』，特此更正

[编辑部安利屋]

『hshs させろ !!』
（嗅起来咯）
作者：柚木凉太

稗田

正如字面意思所透露出的绅士气息，毫无疑问的是个幼女控向变态漫（不过还是全年龄的，我们不发车）。男女主角分别是萝莉控和大叔控，这两位极端属性爱好者所能碰撞出的火花就是本作的核心看点了。至于逻辑什么的，看到幼女之后跟男主角一样露出幸福表情的笔者，当然是没有在意了！

该作者之前也是一向秉持着轻飘飘的萌系画风，五月病发作找不到人生动力的时候就来用幼女激励自己吧。

『ib- インスタントバレット -』
（ib 速成的子弹）
作者：赤坂アカ

古落

由 P 站知名画师赤坂アカ在电击魔王上连载的漫画，一开场便通过月刊首话特长篇幅的优势细致展现了本作的异色世界观。男主由始至终的颓废气质，（伪）女主炸弹魔的深层癫狂，在气氛上都与若隐若现的终末氛围相得益彰。而“魔女篇”可谓是本作最值得一看的精华部分，不管是人物塑造、剧情架构、伏笔回收、情感爆发力抑或画面完成度皆为优秀素质。至于漫画匆匆完结的腰斩结局，在通常的遗憾之外，也算是为全作主题平添了一丝孤寂之色。

紫竹轩歌　女　学生　浙江

河蟹子你好~~我是今年刚入2DM的o(￣▽￣)d，清明放假的时候带同学去我家玩，出去逛街带她去了我经常去的动漫店，然后就看到了2DM，说真的，我买的杂志并不多，也就一本拓普志还有四本潮流志，潮流志买到第四本停刊，让我的心情都不是很哈皮，拓普志也因为某些原因不再买了，所以2DM将是我新的寄托了~~

：新读者大欢迎！能在假期带着朋友一起逛街真好啊 =w= 让人不禁想起自己逝去的青……不对。在买的杂志并不多的情况下能选择2DM真的非常荣幸！虽然现在经济大环境不是很好，同业者们也大多艰难维继着业务，不过还是希望努力能够不背离您的期待。(<ゝω•)~☆ kira

亮子　男　学生　浙江

感谢你们的努力，我尽量会每期购买，期待以后的表现

：真是最简单有力的鼓舞了！河蟹子内心燃起了ギリギリ eye 的动力！

忧国骑士　男　QQ1411463906　浙江

与其说找不到优秀作品，倒不如说佳作实在太多，以至于不知觉中目的从享受作品变成了将其完成。在此过程中又有新作不断产生，加上鄙人向来缺乏耐性，往往难以通关游戏，最终所致的就是堆积游戏过量。于是现在目的又变成尽快通关游戏以便有空位。

：这就是世人常说的仓鼠病吧~比起吃掉，看着食物堆积起来也是一种快乐。在挑选作品的时候抛弃全局视野，只就兴趣点来选择如何呢？

烟火幽燃　妹纸　学生　帝都

河蟹子你好~想要请教一下河蟹子平常会怎么给朋友们安利二次元的呢？因为没有很多二次元的小伙伴，我经常想要给身边的朋友喂安利，但是基本没有成功过orz……到现在我最好的朋友都没有入二次元我真是很失败呢orz……真心想知道怎么正确的安利小伙伴入坑orz……一般来讲喂安利是要直接给他看一些有趣的片段或者图片比较好还是纯粹口头安利更容易让人接受呢？求解求解orz……

还有关于去霓虹旅游的问题~如果想暑假去霓虹的各种二次元圣地逛一圈再去一趟C90（是90吧？）的话跟着旅行团去比较好还是自助游比较方便？一直在摇摆不定orz 河蟹子给一点意见呗？
看到上期河蟹子表示不登什么男孩子的内容是因为怕把男孩子们掰弯，我只想朝天嘶吼：等辣么多可爱的女孩子也会把妹纸掰弯的啊啊啊！！！其实河蟹子你离把我掰弯已经不远了orz（默默望向床上小真姬的泳装等身抱枕

：首先非常抱歉！河蟹子也是长期安利大失败的类型！虽然身边有不少二次元的伙伴，但是因为大家口味都很鲜明，导致没法互相喂食……虽然因为被新作品感动或兴奋时全身都颤抖着想要与人分享的心情非常能理解，但是果然因为这样突然爆发的情感就去安利是很难成功的……所以还是先在平常多关注朋友们所在意的类型，然后从这样的出发点建立交流再安利作品吧~
顺便就霓虹旅行的问题，如果是初心者的话还是跟团游比较好哦，顺便长期连载圣地巡礼栏目的完蛋了的国王大大似乎有在带团的样子（广告自pia~）。
最后……掰弯不掰弯什么的已经无所谓了，河蟹子发自真心羡慕能在家里摆泳装抱枕的人啊TwT……

黑 Saber 礼服造型手办

出品：Alter　　价格：15800 日元

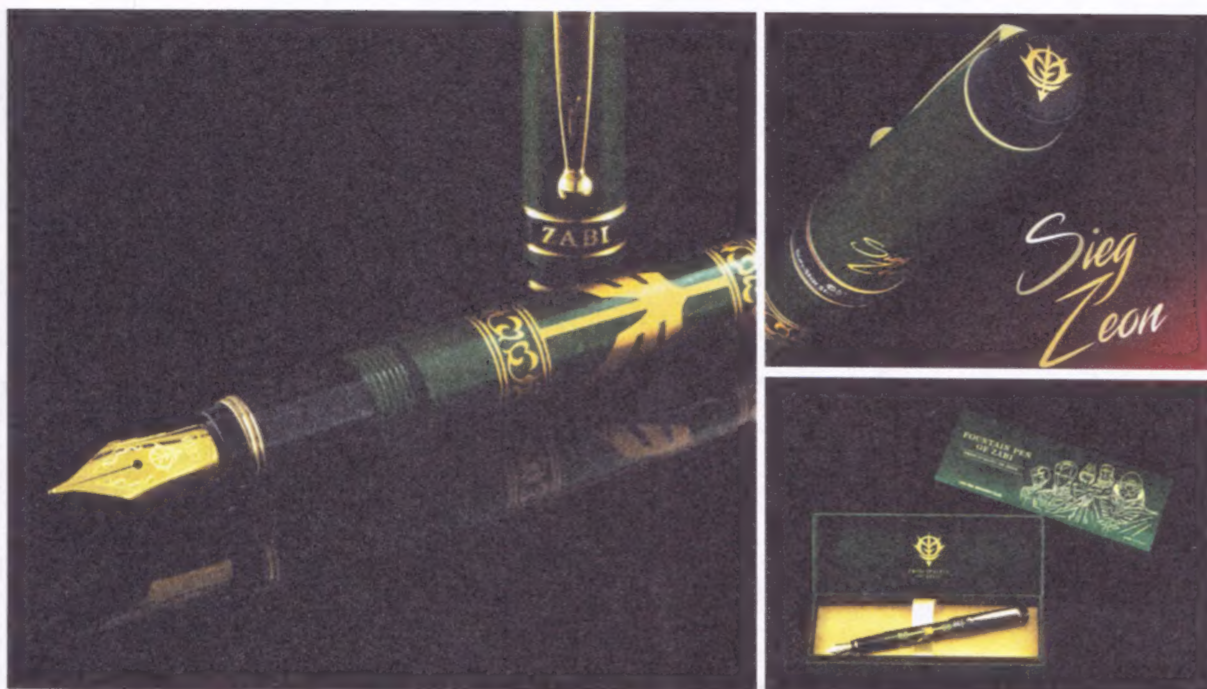
出自人气日渐高涨的手机游戏『Fate/Grand Order』的黑色礼装造型阿尔托利亚・潘德拉贡。黑色衣装之下衬出雪白的肌肤，俯视众人的冷酷表情很好地表现出角色性格。充满重量感的长裙配合优雅柔和的姿态，让手办整体展现出强烈的动感。附有可替换的持剑左臂配件，另外上身的衣装部分可以拆卸，能够借此欣赏游戏中看不到的背部露出。预定 11 月发售。

宅收藏

合金岛风，出击！

出品：GoodSmile　　价格：13704 日元

这款很有新意的岛风可动 Figma 除了增加了其关节的可动范围，最大的特点便是 3 台连装炮酱能够分别展开，来作为岛风头部、腕部、脚部和背上的追加装甲穿戴，并且在关键部件上采用了合金材质，给 Fimga 的可玩性和观赏性都带来了极大的提高。不过由于合金材质和可变形设计的使用，价格自然也比一般的 Figma 贵出不少。全副武装的合金岛风，预计 10 月发售。



扎比家族御用钢笔

出品：PILOT　价格：7560 日元

『机动战士高达』中，扎比家掌握着吉恩公国的中枢，领导者宇宙移民者们，庞大的家族及其中个性的角色们常被大家津津乐道。配得上这样的家族的钢笔，势必如这款一样高贵典雅（误）。本身装饰有扎比家象征着吉恩公国的标识，笔盖侧边带有手写体的“Sieg Zeon”文字，顶部为吉恩军的 LOGO。由日本百年老牌制笔厂 PILOT 出品，质量可靠，并附画有高达角色的豪华包装盒。少年们来一支，成为扎比家的一员吧。

小松 / 空松丰富表情粘土

出品：GoodSmile　价格：3500 日元

由经典漫画翻拍的『阿松』绝对是去年到现在的动画里一个超级大的赢家，无论是话题性还是 BD/CD 销量都取得了非常大的成果，周边更是层出不穷。最新公布的阿松黏土第一弹为小松和空松，相比一般黏土来说这套最大的特色便是还原动画中的丰富表情了，每款除了可替换的两个表情外，还附带一个空白脸 + 表情贴纸，再也不用嫌表情不够了。第一弹预定 9 月发售，其他松野兄弟会在其后相继发售。

『街霸 II』实体战败头像

出品：embrace　价格：864 日元

如果是经历过小时候整天混在街机厅时代的读者，一定对『街霸 II』中战败后角色被打得鼻青脸肿的头像印象很深刻。以 90 年代街机游戏文化为背景的漫画『高分少女』中作者也十分热衷于绘制这套头像。在『街霸 V』发售不久后的如今，这些经典角色的惨状被做成了实体周边，让人再次怀念起那个被质问着“CONTINUE?”而热血沸腾的场面。

高红牛饮料罐变形飞机

出品：Good Smile　价格：–

奸笑社作为红牛饮料品牌的官方周边商品合作伙伴，从去年开始便推出过系列周边，为千叶县的红牛杯飞机比赛制作了飞机模型。为准备今年即将到来的比赛，这次奸笑社研发出了更为奇妙的产品——可以变形为飞机的红牛饮料罐！只需简单的几步，就能把完全还原的红牛饮料罐展开成为比赛专用造型的飞机模型，无论从创意还是技术上都展现出了 GSC 的实力。

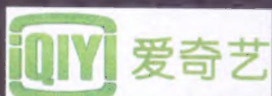
美少女战士Crystal 第三期

■文/windchaos ■责编/稗田 ■美编/小茧

新版『美少女战士』动画重制虽然与原TV版剧情不同走的完全是漫画的路线，并且除了月野兔之外的老一批声优都进行了替换，不过前两期由于新版动画的人设以及3D的变身场景，让不少新老粉丝望而却步。如今第三期动画的人设换成的『心跳Q娃』的高桥晃，变身回归2D手绘简直每一卡都有让人截图的冲动。剧情也来到了天王遥、海王满等外太阳系战士出场，回归正统漫画路线后无论是否看过旧版动画都值得一看。

Staff:
原作：武内直子
监督：今千秋
角色设计：高桥晃
动画制作：东映动画

Cast:
月野兔：三石琴乃
水野亚美：金元寿子
火野丽：佐藤利奈
木野真琴：小清水亚美
爱野美奈子：伊藤静



迷家

水岛努与冈田麿里合作的原创动画，搞出个30人的乡村悬疑群像剧出来，虽然根据之前公布的海报不少观众推测最后活不下来几个就是了。故事讲述一群人跑到消失的村庄去"重启人生"，尽管是冈妈擅长的群像剧，角色一多难免符号化与回忆杀套路化。悬疑的部分气氛处理得还算不错，看剧情后期会不会变成无人生还或者大逃杀类型的剧本。作为本季一部话题原创作品，看冈妈怎么重新定义群像剧吧。

Staff:
监督：水岛努
系列构成：冈田磨里
角色设计：井出直美
制作：Diomedéa

Cast:
光宗：酒井广大
真咲：相坂优歌
飒人：八代拓
小春：佐仓薰
瓦尔卡纳：铃木达央

文豪野犬

由朝雾カフカ原作、春河35绘制的同名漫画改编动画『文豪野犬』，其动画版制作阵容也是星光璀璨，集结了五十岚卓哉与榎户洋司这对『银河美少年』组合，实在是让人光看STAFF就非常期待。故事本身也十分有意思，以日本历史上一些知名文豪为原型，讲述了"武装侦探社"中的各位文豪通过自己的异能解决事件的故事。在骨头社的制作下，战斗部分自然也十分出色，属于本季一部素质精良的作品。

Staff:
原作：朝雾カフカ、春河35
监督：五十岚卓哉
系列构成、脚本：榎户洋司
动画制作：BONES

Cast:
中岛敦：上村祐翔
太宰治：宫野真守
国木田独步：细谷佳正
江户川乱步：神谷浩史

PPTV 每个人的网络电视

MACROSS Delta

河森老贼的Macross又回来了！这次的Macross可谓既复古又创新，复古之处在于恢复了天顶星人，以及通过歌声换来和平。创新的部分在于歌姬的部分变成了现在流行的偶像组合，当然变成的组合Macross依旧是原先的味道不会变成『战姬绝唱』。伴随着歌声的空战分镜依旧延续Macross眼花缭乱的高质量。在新人融入偶像组合的主线的同时，各角色交织在一起的感情线也同样值得关注。ギリギリeye~（pia飞

Staff:
原作：河森正治、スタジオぬえ
总监督：河森正治
监督：安田贤司
构成、剧本：根元岁三
动画制作：サテライト

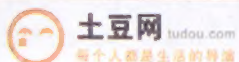
Cast:
芙蕾雅·薇恩：铃木みのり
疾风·因梅尔曼：内田雄马
美云·基努梅尔：小清水亚美

熊巫女

作为一部乡村日常番，光看题材容易让人想起『悠哉日常大王』。然而，『熊巫女』最好看的地方在于纯洁的日常中出现各种黄段子，讲着讲着就开车了，比如原来熊巫女是要和熊OOXX的，而故事中的这只熊要害已经切掉了……女主小町一身巫女装已经够萌倒很多萌豚了，更不用提回忆杀中幼女的形态。日常部分又带有各种蠢萌属性，让人感叹原来乡下人进城是一件这么有意思的事情。

Staff:
原作：吉元ますめ
监督：松田清
剧本：皮埃尔杉浦、池谷雅夫
制作：KINEMA CITRUS/EMT SQUARED

Cast:
雨宿町：日冈夏美
熊井夏：安元洋贵
雨宿良夫：兴津和幸
酒田响：喜多村英梨

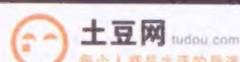


爆音少女

根据同名漫画改编动画，摩托车与少女的组合并没有想象中的那么燃，同时也没有想象中百合度那么高。动画由负责过『玻璃之唇』的西村纯二担当监督，在众多摩托车制作商实名的赞助下意在打造一部摩托车宣传动画，然而动画第一话就犯下了上摩托车方向错误这样的低级失误。动画中充斥着各种摩托车制造哪家强的争论，不过对于非摩托宅以及对这一题材不感兴趣的观众来说，似乎缺少足够的吸引力。

Staff:
原作：おりもとみまな
监督：西村纯二
系列构成：砂山蔵澄
角色设计：杉本功
音乐：中西亮辅
动画制作：TMS娱乐

Cast:
佐仓羽音：上田丽奈
铃乃木凛：东山奈央
天野恩纱：内山夕实
三之轮圣：山口立花子

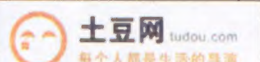


逆转裁判

CAPCOM经典的推理法庭对决游戏『逆转裁判』终于迎来了动画化，或许是为了照顾原作粉丝，动画的演出着力于还原游戏中的效果，让人不免有种在看游戏直播视频的感觉。然而动画版中成步堂龙一与绫里千寻的人设却让不少原作党蛋疼不已，同样成步堂声优的替换也让原作中那句“异议阿里”失色不少。即使如此，作为一部充满情怀的系列宣传动画，还是会有不少原作粉拿来复习一遍剧情的吧。

Staff:
原作、监修：カプコン
监督：渡边步
系列构成：冨冈淳広
角色设计：太田惠子
动画制作：A-1 Pictures

Cast:
成步堂龙一：梶裕贵
绫里真宵：悠木碧
御剑怜侍：玉木雅士
绫里千寻：中村千绘

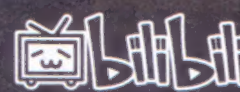


机动战士高达UC RE:0096

作为高达UC系列的正统作品，0096之前的全7话OVA获得了不错的好评，于是这次改编成TV版虽然是冷饭却依旧很香。原先的OVA经过重新剪辑之后，TV版的节奏相比之前有一定的打乱，而且根据目前已播的部分以及总共的时长来计算，并不会有非常多的新增画面。在今年大作如云的四月，不知道有多少人会选择吃一碗这样的冷饭。

Staff:
原作：矢立肇、富野由悠季
监督：古桥一浩
角色原案：安彦良和
机动战士原案：大河原邦男
音乐：泽野弘之
动画制作：SUNRISE、メ~テレ

Cast:
巴纳吉·林克斯：内山昂辉
奥黛莉·伯恩：藤村步
弗尔·伏朗托：池田秀一



手游尋飈者 MOBILEGAME

此前 SQUARE-ENIX 公布了『女神侧身像』的最新作消息，当大家都在猜测新作发布平台的时候，官网上“配信”二字再次让人看到了手游大厂的节操。可惜 Tri-ACE 缺少手游开发经验，之前另一款已经发布的手游『Heaven Inferno』对机能要求太高，绝大多数机型都不能正常玩耍，于是笔者原本想写这游戏只能换成别的了。正好这期还有一款非常情怀的游戏值得给大家推荐……

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 小茧

数码宝贝

游戏原名：デジモンリンクス
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：RPG
开发厂商：BANDAI NAMCO
收费方式：道具收费
官网下载：http://digimonlinkz.bn-ent.net/

MOBILEGAME

ios

android

『数码宝贝』是我们童年永远难以磨灭的回忆，让人感叹“我的童年不是喜羊羊”太好了。最新剧场版讲述太一他们长大的故事，反响褒贬不一，就在此时又传来了主题曲『Butter-Fly』演唱者和田光司英年早逝的讣告，让人不禁感慨童年一去不复回。

开篇酝酿了这么久的情绪，还是回到『数码宝贝：链接』这款手游本身来吧。作为一个金子招牌，游戏本身的质量只能算是不过不失。游戏的玩法包括了传统的箱庭建造以及战斗育成两大部分，箱庭部分比较有特色的地方在于全部采用了 3D 的技术，可以看到各种数码宝贝在箱庭中的 3D 造型。箱庭中通过建造不同建筑可以起到提升数码宝贝等级或是进化的功能。尽管从幼年体进化到成熟体不投石都要 24 小时让人已经能猜到这游戏有多肝了。

游戏战斗部分是传统的回合制 RPG，到后期的很多副本难度非常高，非常考验不同数码宝贝队伍的搭配技巧，除了数码宝贝的搭配外在箱庭中的道场可以增加不同的耐性，很大程度上帮助挑战各类关卡。作为『数码宝贝』的手游，游戏最大的乐趣以及核心系统自然在于进化系统。游戏还原了原作中的进化路线，即一个数码宝贝有各种不同的进化方向，当然进化素材是要反复刷刷刷的，而素材掉落率太低这个事情让很多人在 APP STORE 上 GOOGLE PLAY 上怒打了 1 分……尤其是究极进化素材的“降临”任务，几乎是不投石就打不过去的难度，而且经常投了石头都不掉素材，让人感慨这手游怎么刷起来这么肝这么难玩。

作为一款系列纪念的“情怀”作品，玩家的数量与热情还是让人看到了这个系列的号召力，游戏围绕着进化的玩法没错不过过高的难度以及过低的掉落率还是让人诟病。其整体素质可以看做是 PSV 上系列的劣化版，不想肝硬化又想复习一下『数码宝贝』系列的话还是建议去买一个 PSV 版玩玩。

消除阿松

游戏原名：パズ松さん
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：益智消除
开发厂商：D-techno Co
收费方式：道具收费
官网下载：http://osomatsusan-app.d-techno.jp/puzzle.html

MOBILEGAME

ios

android

之前曾提到超人气动画『阿松』一口气公布了好几款手游的消息，看来按一期一部的速度够介绍好几期的了。上一期为大家安利了一款『阿松』题材的塔防，这期就来介绍一下号称最难三消游戏的『消除』阿松吧。

调侃『阿松消除』是史上最难消除游戏的原因是因为相信很多人对六胞胎的脸傻傻分不清楚。其实在游戏中六胞胎都以不同的颜色来区分，真要让玩家认脸来消除的话那难度绝对比之前网络上流传的韩国女明星要难的多。

游戏的玩法就是基本的三消规则，还是来介绍一下与一般的三消游戏不同的地方吧。首先玩家有主推的松，可以在六胞胎中选一个自己最喜欢的角色，不同的角色有不同的分数加成的技能。选定之后每进行一次游戏均会提高好感度，提高到一定的好感度即可进化。不过实测了一下从1星到2星在普通难度下要打100场，靠刷要刷到5星的话起码要1000盘吧。于是官方很厚道的让玩家可以抽卡，还不赶快氪金XD只是很想吐槽为什么在游戏换自己主推的阿松的画面中大家的造型都是井矢见，被消除有这么惨吗?

游戏的另一大系统就是可以在游戏中看到每周自己与好友之间的排名情况，同时还能看到在全国之中自己的名次。想要获得高名次的话不但要熟练掌握连锁消除或是一次消除三个以上同种阿松的技巧，此外还要有高等级的阿松分数加成。排名系统上倒是和企鹅的游戏有些类似。

作为一款一盘只要一分钟时间的三消游戏，如果对这个系列有爱的话可以尝试一下。

黑白小姐：GO!GO!超级偶像

游戏原名：ミス・モノクローム Go!Go!スーパーアイドル
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：跑酷
开发厂商：PREAPP PARTNERS
收费方式：道具收费
官网下载：https://monochrome.preapppartners.jp/

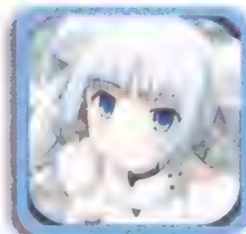
MOBILEGAME

其实这款游戏安卓版已经上线很久了，趁着最近iOS版上架来介绍一下这款跑酷游戏。『黑白小姐』最早是由于堀江由衣而诞生的一个虚拟偶像，动画目前也已经播了三季。这款『GO!GO!超级偶像』虽然为跑酷游戏，不过游戏的玩法与一般的跑酷游戏完全不同。游戏并非只以传统的跳跃形式来进行跑酷，而是在在黑白小姐的前方又一条攻击线，玩家需在敌人与这条攻击线重合的时候点击屏幕进行攻击，而在后期关卡加入跳跃之后听着电波BGM容易手忙脚乱。

而游戏的另一大核心玩法就是换装，玩家可以通过跑酷中获得的金币来购买各种服装，服装对于黑白小姐也有各种不同的加成，其中最明显的就是可以把屏幕中的攻击区域变宽增加判定。在跑酷中的必杀技发动也十分有意思，召唤的是原作中黑白小姐的扫地机器人进行全屏攻击。除了跑酷和换装两大主要系统外，游戏中还有特训与视镜这两个环节，分别可以提升黑白小姐的各项能力以及赚取抽服装的点数。

说到抽服装，除了在游戏中慢慢积攒点数外另一个最快的方法自然就是氪金了。总体来说作为一款跑酷游戏，游戏玩法有不少创新之处，在跑酷模式中一边看着黑白小姐穿着心仪的服装一边发出电波的声音也是一种乐趣。

ios

android


BALDR HEART

バルドハート

見えるものを疑え、
見えないものを信じろ。

■文 / [illegible] ■[illegible] / 稗田 ■美编 / [illegible]

INFO

[illegible]
MANYO [illegible]

SF机械战斗谈再临！
“BALDR”系列最新作『BALDR HEART』

STORY

故事发生在遥远的未来世界，除了现实世界之外，人类的活动空间已经蔓延到了以世界范围的英特网为基础搭建的虚拟现实空间。人们都可以连接网络，以电子体的形态潜入虚拟世界，过上与现实不同的另一番生活。在虚拟空间中，人们通过名叫战斗用电子体的特别装甲与威胁安全的敌人战斗。30年前，故事的舞台岛国海神与陆地的国家府岳发生了一场战争，战败的海神落入了府岳的掌控之中。30年后的现在，围绕主人公泷泽苍，本作的故事开始了。

泷泽苍曾是一个出身海神的府岳的佣兵。在佣兵部队，他原本被看做是很受期待的新人，但却因为负伤而失去战斗能力和战斗用电子体而被炒了鱿鱼，只得回到老家海神。而这一行又为他带来了不少新的烦恼。首先是佣兵时代的搭档三纳岸百合跟着他回到了海神岛，而且还偶然救起了一个失去记忆的少女月咏，并且让她住进了自己家。

而在这过程中，一个神秘人物突然出现，并拜托他转入海神唯一的学校“甲华学园”，去调查岛上发生的恐怖袭击事件是否与学校的学生有关。就在潜入学校的虚拟空间的时候，不巧碰上了学生会长天濑茉绪的战斗电子体。眼看就要展开战斗，一个自称是妖精的少女出现在苍的面前，并且与他的战斗用电子体同化起来，就这样，苍又被赋予了新的战斗能力……

月咏

Tsukuyomi

身高：167cm
三围：84(C)/58/84

苍回到海神岛时，在港口遇见的失去记忆的神秘少女。因为担心她，苍只好把她带回家让她暂住。那之后她就像个保姆（或者说是娇妻）一样照顾苍等人的生活。“月咏”这个称呼也并非她的真名，而是苍给她暂时取的名字。

性格贤惠温和，是个文质彬彬的大和抚子。同时还拥有天然和纯情的一面，而且正义感很强，有时候还很倔强。在故事中，她会逐渐与苍一同走上帮助学校学生的道路，而后来更得知她竟然与30年前的战争里背叛海神的『甲华学装队』的队长长得一模一样……

天濑 茉绪

Amagase Mao

维护学生安全的自卫队的发起人，同时还是学校的学生会长。眼看海神和学校逐渐萧条，她抱着改变现状的愿望，决定亲手解决恐怖袭击事件。

性格高傲，说话很拽，脾气很大，又喜欢多管闲事，不过实际上是个很亲切好心的人。虽然是个直性子，但每次情绪失控后很快又会冷静下来；另一方面，虽然看起来很顽固，但其实意外的通情达理

拥有这样有趣的性格的她，是同伴中活跃气氛的专家，在群体里总是率先行动的那个人。学习成绩和战斗用电子体的操作都很优秀，不过实际上喜欢在背地里拼命的努力家，不会轻易向人展现软弱的一面

三纳岸 百合

Minagishi Yuri

与苍是佣兵训练营时代的同期生，后来担任苍的[illegible]和战友。在苍被解雇之后她也自主离队，跟随苍来到了海神。在潜入学园的时候伪造了户籍，自称是苍“同父异母的妹妹”。

虽然童颜（巨乳），外表看起来比较年幼，说话语气和表情都散发着幼稚的气息，但实际上却会冷不丁地突发毒舌，给人下马威。她总是面带笑容，但有时候也会故意装作天真无邪，所以很难看穿她的感情。没有装纯情的时候又会用各种方法去诱惑苍，以此取乐。颇有小恶魔的风范。

与她娇小奢华的外表相反的是，她的现实战斗技能比苍还厉害，在必要的时候也会变得很冷酷无情。对于苍，她比自己的事情还要认真，而苍也完全地信赖着她

铃宫 凪

Suzumiya Nagi

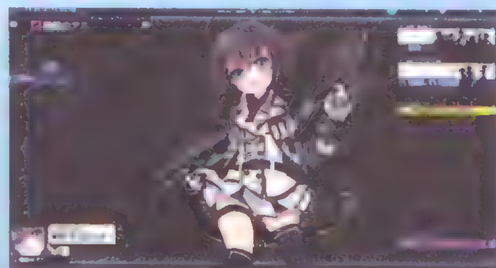
身高：170cm
三围：86（D）/55/83

海神头领一族的最后一人，年纪轻轻就已经注定会当上下一任头领。被岛上居民成为“公主”，很受大家爱戴，现在还未就任就已经拥有相当的演讲能力。文静，喜欢读书，外表看起来像一个美丽的人偶，还是个文武双全的才女。总是冷静沉着，因而散发着一种让人难以亲近的气氛。不过与她熟识后就会知道，她其实是个害怕寂寞而且重感情的少女。十年前发生的头领一家的绑架案件里，她受了重伤险些丧命，虽然奇迹般地康复了过来，但在医治她的过程中，肉体却突然停止了成长，实际的出生年月与她现在公开的生日有所不同。

Comment

科幻机甲战斗题材的“BALDR系列”一直是戏画旗下的金字招牌，从初代至今已经有了16年的历史。特别是由卑影ムラサキ和企画屋开始担任剧本之后的『BALDR FORCE』和『BALDR SKY』更是成为值得列入本世纪GALGAME名作系谱的优秀作品。而就在不久之前，戏画正式公布了该系列最新作『BALDR HEART』的消息，而且剧本还重新请回了金牌写手卑影ムラサキ！这无疑是让老FANS欣喜雀跃的消息。只不过，有一点让人匪夷所思的是，在宣传本作事，官方用到了“时隔6年的新作”这样的修辞……慢着，难不成前两年的『BALDR SKY Zero』是不知道从哪跑出来的山寨货！？以前本刊在介绍『BALDR SKY Zero』的时候，曾说道，那的确是从多种意义上都“从零开始”的作品，剧本写手和画师都换人，剧情讲述『BALDR SKY』的前传，连战斗都由2D转变成了3D。虽然它的成绩的确差强人意，但戏画也不至于这么直接地将其黑历史化吧……

好吧，换个角度想，既然从一开始戏画就称本次的『BALDR HEART』是名正言顺的系列新作，那么至少可以看出戏画对之还是很有信心的。这次除了剧本写手的回归，我们还看到了战斗又回归了熟悉的2D，制作组也变回了TEAM BALDRHEAD，可以说为了挽回老玩家真是不遗余力。作为与以往作品不同的一点，那就是本作将以前的各种装备变换成“武装少女”这一元素，其实就是故事介绍里最后出现给与主人公的战斗电子体同化的“妖精”。坦白地说，这“武装少女”完全可以理解为将装备拟人化，让以前的搜集装备变成了搜集妹子，这样或许能让玩家的动力大幅提升吧。不过笔者看了这个设定，又产生了另一种猜测——戏画不会是打算用这个“武装少女”搞一个抽卡系统出来吧……(汗)但愿这只是杞人忧天。▲



方糖社看板作品续篇到来

『タユタマ2 -you' re the only one-』

INFO

作品名：タユタマ2 -you' re the only one-
中文翻译：[illegible]
出品：Lump of Sugar
原画：[illegible]
剧本：[illegible]
声优：[illegible]
发售日：[illegible]

Story

前作『游魂』的故事向我们介绍了“太转依”这一不可思议的存在。世界中流转的生命力，在没有肉体的状态下凝结成近似魂魄状态的存在，那就是太转依。太转依可以经过漫长岁月的积蓄，通过累积的能量让自己转化成酷似人类外表。由太转依转化而来的人，能够操纵生命力的流向——神气，从而被称为是“神通力”的使者，可以引发各种各样的超自然现象。而另一方面随着研究的深入，人们还发现极少部分受到太转依的加护的人类，同样可以驱使神通力。

封印在苇原町的“太转依”被解放后50年过去了，在前作女主角真白等人的努力之下人们逐渐认识了“太转依”的存在。而“太转依”也开始走上与人类互助共存的道路，人类与太转依的混血儿也顺次诞生。本作就发生在这样一个可以称为人类“过渡期”时代的故事。故事的舞台鹰千穗市矢古民町，是一个闻名全国的优质神气汇集的场所。当地政府也顺势出台了相关政策，倾力于人与太转依的共存，接受了很多从全国其他地方的人和太转依，因而实现了急速地发展。

某一天，主人公草壁空碰见人类的小孩与太转依吵架，一贯“爱管闲事的”他出面帮助双方和好。这一幕在矢古民町并不少见，可是这一天却出现了让空意外的情况：一个目睹了这一过程的少女——突然将空拉到了祭祀太转依的神社——八卫神社，并请求空成为她的丈夫！原来这位名为琥珀的少女为了继承母亲——真白想要建立人类与太转依共存社会的理念，需要找一个对象与她一同努力。了解了事情来龙去脉的空，决定不管当不当丈夫，总之先与琥珀约定好会为她的目标出力……

泉戸 琥珀

Mito Kohaku

CV：夏和小

学年：1年
身高：150cm
三围：B84（D）/ W58/ H83
生日：1月26日
血型：A型

住在矢古民町的八卫神社，由太转依变化成为人类的少女。十分崇敬养育自己长大的真白，把她当作师父甚至母亲一样仰慕。为了帮助真白实现“人类与太转依的共存”的理想，也为了将来能继承八卫神社，她日日夜夜在努力地修行着。她虽然对人很有礼貌，但性格是个直性子，而且一旦想到什么就会立刻付诸行动，经常也因此而失败。

原本她是真白的眷属，拥有优秀的身体能力，再加上经常锻炼的功劳，运动神经很好，学习方面也一直保持着学年前排的水平。

汤之花 菜乃

Yunohana Nano

CV：稀咲未海

学年：2年
身高：154cm
三围：B77（A）/ W58/ H84
生日：9月13日
血型：AB型

与太转依“龙子”一起住在矢古民町町外的少女。由于幼年时期与太转依有过密切接触，她思考问题的时候总会站在太转依的立场上去考虑。平时会借助太转依的力量，替那些无法融入人类社会、或是拒绝人化的太转依们疗伤治病。

语言很有礼貌，性格文静老实，也有固执的一面，是容易将事情一个人闷在心里的类型。

学习成绩平均，运动也普通，料理水平也普通。

西条 绯文

Saijou Ayumi

CV：花園めい

学年：2年
身高：167cm
三围：B85（E）/ W56/ H82
生日：12月3日
血液型：B型

矢古民町里拥有悠久历史的名家——西条家的大小姐。在她亲生父亲去世后才成为与她父亲有挚交的西条家的养女，所以她与西条家并没有血缘关系。她十分感激养父对她的恩情，养父也把她当作亲女儿一样看待。

她品行端正，成绩优秀，很善交往，在学校里很有人缘。可是性格却比较调皮，只在主人公的面前展现出真正的自我。基本不管什么事都得心应手，可运动方面就不太在行了。兴趣也比较偏室内活动。

泉戸 真白

Mito Mashiro

CV：松田理沙

身高：165cm
三围：B86（D）/ W57/ H88
[illegible]
血液型：O型

前作『タユタマ』的第一女主角。是拥有最强力量的太转依——绮久罗美守毗化为人类之后的姿态。梦想实现人与太转依的共存社会，在经历了前作中了芦原町的事件之后，与丈夫裕里一起进行了全国旅行，并发现矢古民町这块土地上聚集了高浓度的神气，因此在这里建起了八卫神社。裕里继续在全国奔走，而真白则与琥珀两人留在这里生活。

平时是个彬彬有礼的成熟女性，但她有自己固执和调皮的一面。对琥珀像对亲女儿一样疼爱。与裕里在精神上相通，随时都能交谈，所以并不寂寞。最近好像沉迷于恋爱小说。

Comment

早在2015年的愚人节，方糖社就公布了『タユタマ』将制作续作的消息，不过当时公布的游戏内容是一个育成女主角真白的模拟游戏，定于20015年发售。当然这只是一笑而过的捏他，不过从当时开始，就有身经百战的玩家们有预感，这小条消息迟早会成真……果不其然，方糖社在数月之后就正式地、并且轻描淡写地正式发表了『タユタマ2』已正在开发中的消息。

发售于2008年的『タユタマ』，后来移植到了多个平台，还播出了TV版动画，对于方糖社来说无疑是一部十分重要的作品，可以说正是因为这部作品的出现，方糖社才得以奠定了其在业界的地位。对于很多玩家来说，该作甚至可能是入门的第一步作品，同样意义非凡。因此事隔多年推出的这部续篇，可以说必然是方糖社举足轻重的作品。

从目前公布的情况来看，本作基本将延续前作的世界观和风格，由于有众多前作角色登场（除了人物介绍里说的真白之外，还有几位女主角也会作为NPC出场），所以说虽然官方表示不玩前作也能从本作体验到乐

趣，但实际上肯定要通过前作才能得到100%的乐趣。目前来说最让人在意的是，前作女主角真白竟然被列入了女主角的范畴，不知道方糖社究竟打算怎么处理她路线。从方糖社的风格来看，应该是不会做出让本作男主角去攻略真白这种强X自己青春的蠢事，最合理的或许就是在另外三个女主角的路线通关之后，开启一个讲述真白和前作男主裕里的故事。这样一来能够让作品的主题更有层次感，而且也照顾了前作的玩家，不过这只是笔者的无责任猜想而已，真相还得再等到今年5月底才会揭晓。▲

微笑动画月号报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

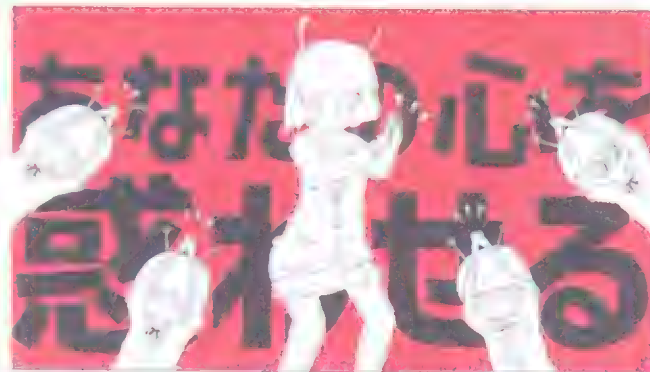
■ 特约栏目主持/蒲牢
■ 责编/翔田
■ 美编/小茧

虽然是春暖花开的美好季节，但是相信大家都知道岛国熊本县发生了最高震级超过 7 的地震。至截稿为止，据悉已经死亡 40 人以上，所以这个月给大家留下的印象并不是如天气一般温暖平常的四月。Nico 方面 311 地震时期各位 P 主就已经使用 Twitter 等社交媒体来报平安，这回也亦然，比如熊本出身的 nero 就在推上报告了家人平安的消息。不管是岛国还是国内的大家都要打起精神来啊！本月的 Nico 月报就多选了一些欢乐的神经病作品来给大家打打气。

エイリアンエイリアン / 初音ミク

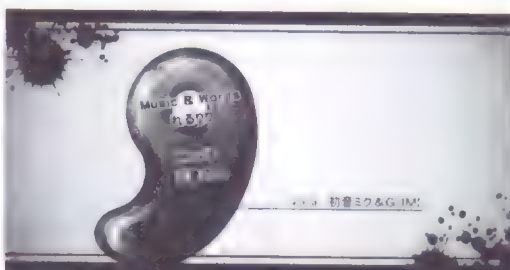
番号：sm28576299 作者：ナユタン星人

不知道大家对这位去年 10 月介绍过的新人 P 主还有没有印象（84 期），去年 7 月投稿第一曲，现在就已经凭借着有如宇宙电波一样的神奇跳跃节奏的迷之电波系洗脑神曲，从本月开始正式借唱见版开始走红，可以说正处在上升期，还是坐了火箭的那种 233 这位自称“ナユタン星人”的 P 主每首歌都是三分钟，投稿频率还很高，真是谜一样画风的人呢！最新作『エイリアンエイリアン』名字就叫“外星人”也是很直白嘛！曲风依然电子迷幻，中毒性极强，唱见版的翻唱新作品正在不停投稿，于是有不少评论笑称“（外星人）榜单侵略中”，这其中『SILVANA ¶ エイリアンエイリアン ¶ 歌ってみた（番号：sm28636644）』就相当不错，声线虽然是偏燃系但是吐字唱腔都很有特点，此外还有 Sou 和 Eve 两位合唱的ナユタン星人的一首旧作也很合适，两位的声线都很慵懒合拍→『【歌ってみた】アンドロメダアンドロメダ【Sou×Eve】（番号：sm28663472）』。最后外星人的侵略事业要继续加油啊！！



【初音ミク&GUMI】縄文炸裂ガール【オリジナル】

番号：sm28647549 作者：れるりり



基本上一看这个名字大家就能知道是哪位 P 主又杀了回来了吧 www 没错，就是以『【初音ミク&GUMI】脳漿炸裂ガール【オリジナル】（番号：sm19133907）』一举成名天下知的 P 主れるりり嘛！今年不光电影上映还在这个时间投稿这么神经质的作品，也是很开心啊！新作『縄文炸裂ガール』是为企划「MUSIC STUDY PROJECT ボカロで覚える中学歴史&理科」专门创作的作品，初听大家大概会觉得打开方式完全不对，为什么前奏听起来和『脳漿炸裂ガール』一样啊？为什么后面曲也一样只是歌词变了啊？？等等，这原来是原作者出的替歌吗？！大家真是会玩啊，原作者给自己的歌搞一首替歌什么的噗。由于和“中学历史”这个企划项目有关，歌词完全是日本绳文时代（公元前 14500 年～公元前 300 年左右）的各种知识点，感觉学会了这首歌背下来歌词就可以去考历史了呢 XD

NICO NICO

【初音ミク】翡翠のまち【オリジナルPV】

番号：sm28603963　作者：メル

本月 Vocaloid 版块最后给大家推荐一位新人 P 主的作品，从 2014 年 7 月开始投稿，近两年间投稿十首作品，不算高产，但是看 mylist（mylist/45003418）成绩每一作再生都在 2 万以上，mylist 率非常高，有些作品都有些叫好不叫座的意味了……2015 年 4 月投稿的『さようなら、花泥棒さん / 初音ミク（番号：sm25943367）』即将达到十万再生，也将成为他第一首十万再生作品。曲调很温和，配器时常有新鲜感，调教也很圆润，但是细看歌词却经常直白而尖锐，是有一位些矛盾的 P 主。总体来看是一位值得期待后续发展的新人呢！

另外本月 Vocaloid 版还有 HoneyWorks 创作的新曲『恋色に咲け / CHiCO with HoneyWorks（番号：sm28496031）』投稿，在这里也一并推荐。

【96猫×みうめ】D【歌って踊ってみた】

番号：sm28647822　作者：96 猫 × みうめ

熟悉舞见区的应该认识みうめ这位大熟人，96 猫也是一位唱见版的高人气唱见，这次和みうめ一起合作，选择曲目『D』，96 猫负责翻唱，みうめ负责舞蹈，虽然说这种合作形式十分常见，不过这两位都是在各自领域非常有实力的选手，于是本月也郑重推荐一下这一强强合作的新投。梅とら的『D（番号：sm28084871）』是今年 1 月投稿的新作，曲风走了往常的性感电子风，是一首非常棒的舞曲。说起来第一眼看到这个题目还以为 96 猫也发掘出了自己身上的舞蹈才能准备和みうめ一起跳呢 w 下次不妨考虑一下？

本月唱见版还要推荐“SymaG”大爷的新作『OVERRIDE うたった【SymaG】（番号：sm28584234）』，そらる这次选择翻唱的米津玄師的作品『メトロノーム　歌ってみた【そらる】（番号：sm28618415）』也非常清新治愈。

【オリラジ】「PERFECT HUMAN」を踊ってみた【＿＿】

番号：sm28366928　作者：＿＿

其实并不想推荐这么神经病的作品（喂），唱见“＿＿”大家都应该很熟悉，说起来本身就是一位不按常理出牌的唱见，恶搞作品也很多。本次选了一首著名的『PERFECT HUMAN』，原曲也是由于歌词中的“na,ka,ta nakata”和“I'm a perfect human”而在各种 neta 节目中一炮走红，原曲还配有著（mo）名（xing）的舞蹈动作，副歌听一遍就会被那两句歌词洗脑请不要轻易尝试 w　这回不拘一格的杠杠君选了这首歌可不是为了翻唱，是为了跳舞 www 舞蹈有多魔性简直无法言说，和小伙伴一起选的各色假发和面具也是很恶趣味，最著名的那两句歌词改成了自己的 neta，真是好笑极了！看之前务必安抚好小心脏并带上大号遮光镜……

好的，本期的 Nico 月报就是这么多内容了。据说这次地震岛国那边又出了直播游戏遇上地震却岿然不动的达人（详情可参考番号：sm28638666）ww 当然还是请在日的小伙伴大家注意安全啊，希望灾难快点停息，各地生活可以尽快得到恢复，也希望今年剩下的 8 个月能多一点好事。于是我们下月再见 (o´・∀・)ノハーィ

如果疯狂只是平凡的日常

——克劳恩皮丝之二设相关考察与漫谈

■文/minco ■责编/樺田 ■美编/小虫

大体上，虽然“妖精”这个种族在设定上没什么危险度，不过这主要还是因为她们有着偏好恶作剧而非战斗的温顺性格。掌握着瞬间移动能力的大妖精、被映姬明言超越了妖精范畴的琪露诺、在花映塚游戏性上极其凶恶的莉莉白 & 黑、再加上只要合作起来就能戏耍主人公的三月精，可以说妖精势力的战斗阵容也算是相当豪华了。而在绀珠传正式发售之后，这一阵容中更是迎来了一位强力的新成员——准确来说，与其说是“迎来”了这样一位妖精，倒不如说以她的强度其实根本就不需要别人的迎接。克劳恩皮丝，“星条旗的小丑”、“狂乱的地狱妖精”、“纯粹的狂气”、“历代五面最强”、“美国爸爸就是吊”，有着如此多称号（虽然一半以上都是笔者编的）的这位妖精新人乍一出场就吸引了诸多玩家们的目光，而后便被她超越了常理的弹幕打了个七零八落。当然，常言道喜欢玩弹幕游戏的人都是抖 M，这位小妖精的恐怖实力不仅没有导致她的人气流失，反倒是让她在最近的日方第 12 次人气投票中冲到了 23 位的好名次，比她的主人（43 位的变 T）要高了整整 20 名。作为一设不是很详细的新人物，这样优秀的表现自然要归功于近期丰富二次创作的加成。然而，随着神主在外来韦编中的设定补充，并在三月精的新作漫画中也获得了出场机会之后，她的相关一次设定也引发了许多爱好者的关注。那么，在这位可爱而又可怕的小妖精的身上，究竟有着什么样的设定魅力呢？

当神话遭遇人类的历史

——克劳恩皮丝之身份考

实际上，除了她那给许多人留下心理阴影的实力之外，她身为“克劳恩皮丝”的这一存在从本质上其实就已经让她与目前其它的妖精产生了很大的差别。根据求闻史纪中的记述来看，妖精即是自然现象的化身，而从琪露诺到三月精为止的妖精基本上也都很好地表现出了这一设定，然而克劳恩皮丝就有所不同了——她可是来自地狱的妖精呀。虽然不知道地狱里到底有着什么样的自然现象，但至少应该不可能有“美国国旗配色的小丑服装”的这个选项。除了这身衣服所表现出的美国性质之外，由于她手上还高举着一根颜色有些奇葩的类似于魔法棒的火炬，让她看起来和美国标志物之一的自由女神非常相似，也导致许多爱好者在最初认为她的这个造型是在捏他美国人类史上初次登月的功绩——虽然实际上这个说法也不能算是有错，不过在一设党的深入研究和神主在之后的访谈里对设定进行了补充之后，这位“美国妖精”的真实身份就得到了解答。

虽说如此，在讨论她的身份之前还是有必要先谈一谈另一位角色的设定。赫卡提亚・拉碧斯拉祖利，这位不仅是被官方认定为“变态 T 恤”，同时还力压爱丽丝・玛格特洛依德和露娜萨・普利兹姆利巴等人荣登“东方 Project 中最难记住的角色名”第一位的这位传奇人物，姑

且也算是有着比较深刻的设定基础。简单来说，这一角色无论是名字还是地狱女神的身份来看都很明显是取材于希腊神话中的阴间女神赫卡忒，有关这一神话人物的故事笔者在这里就不多谈了，毕竟这次考据的对象并不是她——不过由于赫卡提亚正是克劳恩皮丝的主人，她的这个设定出处也理所当然地与小妖精的真实身份有着很深的关联。神话中，赫卡忒的手下有着一群统称为拉姆帕德斯的精灵，她们即是克劳恩皮丝的原型。这些精灵在夜晚会随赫卡忒出游，而她们手中所持的火炬有着使人发狂的能力，这也就是克劳恩皮丝的能力“使人发狂程度的能力”的来源了。而由于拉姆帕德斯实际上是“一群”而非“一个”妖精，克劳恩皮丝的名字“Clown（小丑）+Piece（一部分）”也就得到了解释——她也只是地狱中大量妖精的一份子而已。虽然从剧情上的表现来看她或许还是这群妖精中比较强大的一位，甚至是领头羊级别的存在（她对其它地狱妖精的称呼是“被我的火炬照过的妖精”，而铃仙也认为她就是地狱妖精们的老大），但如果三月精里之后再有别的地狱妖精出场也不会是一件奇怪的事情了。值得一提的是，虽然她的这个身份与“自然的化身”这点看起来没什么关系，但原捏他

的希腊神话精灵其实也是一种自然的体现，而她们所代表的地狱中的“自然”又是什么呢？想必那便是拉姆帕德斯与克劳恩皮丝所带来的“疯狂”了。当然，这个希腊身份并无法和自由女神与美国套上关系。根据神主在访谈里的解释，克劳恩皮丝会穿成这样的原因非常单纯——就只是单纯对月球上的美国国旗图案产生了兴趣而已。虽然不知道她是从哪搞来的这套衣服，不过这身造型确实为她的第一印象带来了许多冲击，甚至还有许多认定了这身衣服完全是人体彩绘的绅士存在。至于自由女神的捏他嘛……就只能认为是神主顺便利用了一下她原设里的火炬了，毕竟自由女神的火炬和她的火炬其实并不是拿在同一只手上。但不管怎么说，总之“克劳恩皮丝＝美国妖精”的公式也已经定型了，倒不如专心期待二次创作者们搞出些什么奇怪的捏他更有趣一些。

当可爱成为疯狂的外衣

除去这身奇妙的国旗服之外，大多数玩家对这位小妖精的第一印象大概就是那句著名的“It's Lunatic Time！欢迎来到狂气的世界！”了。不过这也没办法，毕竟当玩家们在五面的密集炮火中苦苦挣扎之时，突然蹦出来一个穿着奇妙的妖精向你进行疯言疯语的挑衅，这种堪称是火上浇油的行为很难不引发玩家们的愤怒——虽然之后大多数人都证明了区区愤怒在她的面前只不过是软弱无力的反抗，然而这已经足够让玩家们记住这位小妖精的表现了。比起无法认清自身能力的“狂妄”来说，被纯化过的她的“疯狂”则是个更加适合的形容词。正如绀珠传的设定文档里提到的那样：

「你们只要在这里玩耍就好了，月之民是无法出手的。因为只要没有敢于自愿接受污秽的个体出面，月之民就会一直被困在城里动弹不得。」

因为被这样交待了，她们就全力玩闹了起来。

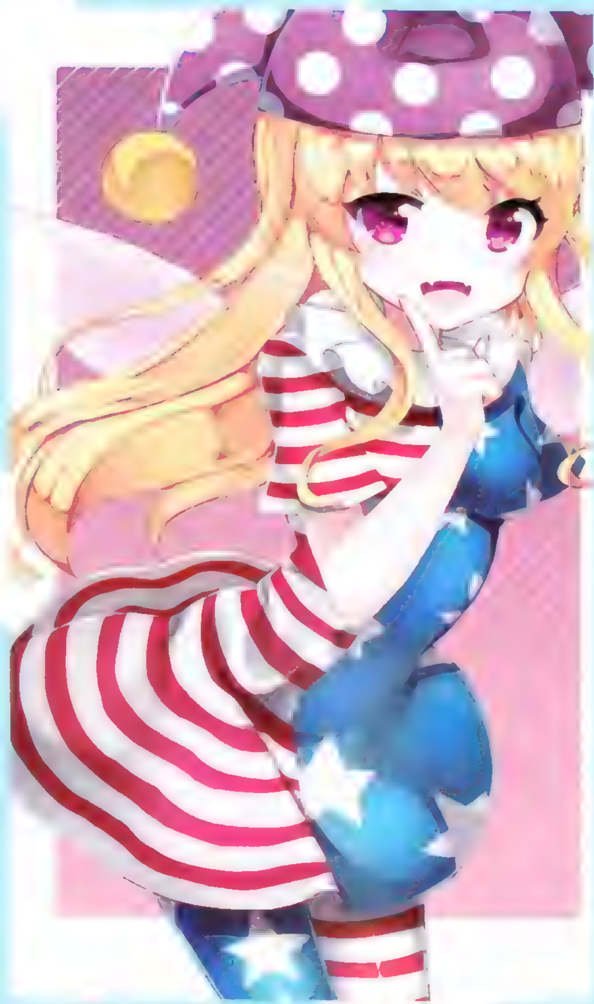
而这次，虽然月之都里还是没有传出什么动静，不过终归有人类从城里跑出来了。

「假如有人从城里出来了的话，你想对她做什么都可以。」

想起来这番话的她，真是绝佳的心情。

对于地狱的妖精来说，“玩耍”是个什么样的概念自然不必多说，而她们在迎接自机时所展现出的杀意也正应了“绝佳的心情”这个让人倍感恐惧的形容。虽然纯狐交待给克劳恩皮丝的“你想对她做什么都可以”这句话确实不怀好意，但无论如何这位小妖精对自机们做的事情也有点过火了。事实上，她在灵梦的剧情里就有说过“朋友大人对我说过只要有人从月之都出来的话，就不用手下留情的哦”这样看起来有点曲解原意的话，该说她是将自己疯狂的内心展现出来了好呢还是单纯只是脑子有点笨好呢……总之从她的表现来看倒真的是没有手下留情，苦的就只是玩家们手中的自机了。

当然非要说的话，她确实是有点笨没错。就算是从地狱里来的妖精，就算是能使人疯狂的妖精，妖精也还是妖精，所以要指望她们能表现出一般人的智商实在是有点困难。不过话说回来，对于这一个普遍是萝莉的种族来说，笨笨的表现倒也算是一个萌点。从琪露诺到三月精，她们的大量死忠爱好者的存在就已经证明了呆萌萝莉控永远是人类社会里的一大黑暗势力。而对于克劳恩皮丝来说，虽然她是剧情相对薄弱的新人，不过光是在绀珠传的各线剧情里她的一些台词其实就已经萌杀了许多绅士——虽说在绀珠传发售的一开始，她那过于疯狂的弹幕并没有给玩家们专心分析剧情的空闲，但在过了一段时间之后她的魅力就逐渐显现出来了。例如说，她对赫卡提亚和纯狐分别是“主人大人”和“朋友大人”这样可爱的称呼，也有着“月之民是朋友大人的敌人，朋友大人的敌人是主人的敌人，主人的敌人就是我的敌人！”这样非常忠犬的台词；她在面对除了铃仙之外的自机们时完全没认出对方是地上的人类，而在（剧情上）被无伤暴打之后也立刻恭顺地把对自机的称呼从“你这家伙”换成了“大人您”，更是在最后摆着哭脸向可能看起来比较好说话的早苗哀求道“好困哦，我可以回家睡觉了吗？”，基本看起来就像是个心智未满六岁的可爱小萝莉（熊孩子）。相对于生活上非常自由的其它几位妖精，由于克劳恩皮丝很明确地



属于“纯狐 X 地狱”的联军阵营，而这一联军的两大 Boss 从剧情上的表现来看只不过是性格很随便的老好人，因此这种蠢萌的小孩子性格更是为她添了一份被笨蛋父母宠溺着的生活气息，也让她比起现存的几个妖精来说要显得更加贴近现实一些。当然，即便她看上去只是个比较任性的小萝莉，但地狱妖精的本质仍然是潜藏在这一表面之中的狂气，她的性格并不是能用人类甚至一些妖怪的价值观来理解的——不过从另外一方面来说，这种具有两面性的角色其实更容易引发创作者的兴趣，从目前的二次创作状况来看她的今后本子发展也很值得期待……咳咳，请不要想歪。

当叛逆成为亲人的默许

——克劳恩皮丝之人际关系考

上面提到了纯狐和赫卡提亚的表现很有可能是一对笨蛋父母，目前大多数有关这三人的二次创作也是基于这一家人的快乐生活而成，堪称是继诸如“紫·蓝·橙”和“神子·白莲·心”这些三人组之后的另一个热门家庭组合。不过问题在于，迷途之家那边混乱的关系我们就不谈了，而心酱也至少还有恋这个雷打不动的 CP 对象在，但克劳恩皮丝因为其地狱住民身份的特殊性，在绀珠传时代的剧情里就基本上没有别的人际关系存在了。虽然在绀珠传中她被四个自机暴打过一顿，但她基本也没有表现出对这几个人的特别兴趣，更不要说是足以诱发后续交往的可能性了（除了被早苗单方面骚扰的可能性之外）。更甚者，在绀珠传的各个结局中也都没有惯例的敌方人员跑来套近乎的剧情（严格来说二面 Boss 的铃瑚倒是有跑来神社观光，不过那就是月之都的势力范畴了），可见她们这一家子在一开始就从设定上游离在了幻想乡的混乱 CP 圈之外。正因如此，与其说最初的二次创作都以她们的家庭生活为题材，倒不如说是难以搞出别的什么题材来——虽然赫卡提亚在 EX 被击破后展现出了对幻想乡的兴趣，而克劳恩皮丝作为她的下属也很可能会跑来玩，但这样过于自由的创作实在是很难找到一个明确的方向，对创作者的脑洞要求也实在是太过严苛。与之相比，三人的家庭题材就显得要好写很多，毕竟这几个人迥异的性格很容易碰撞出有趣的剧情，而之前秦心一家子的高人气也为创作者们提供了可以参考的样本。不过，与隔壁围绕着秦心展开的剧情不同，这边的二创里克劳恩皮丝大多都只是在纯狐与赫卡提亚的交往中担任一个被动卖萌的角色，仔细想想也是没有办法的事情——你指望一个忠犬属性的孩子在家长面前有什么主动发挥的空间吗?

可惜问题并不只是这么简单——不是说她表现被动的问题，而是说这个和谐家庭在一设上的可行性问题。虽然剧情上纯狐和赫卡提亚的关系非常好，除了对嫦娥的执着恨意之外她们也并不像是什么性格恶劣的人，但这些“一设”并不能直接导出她们和下属的小妖精能成为和谐一家人的这个结论。实际上，就算不谈克劳恩皮丝到底是不是直属于赫卡提亚之下的地狱妖精领袖这个问题，这几个角色在原作中其实也并没有什么特别的交互。基本上来说，不管是纯狐（紧接在 5 面的克劳恩皮丝之后的 6 面 Boss）还是赫卡提亚（EX 面和纯狐一起出场解明真相的 Boss）都完全没有提到克劳恩皮丝这位手下——虽然剧情上是克劳恩皮丝把自机带到纯狐面前的，但她估计在两人碰面之前就自己跑掉了；而赫卡提亚方面也是一样，虽然理论上这两个黑幕应该不会不知道自机们是击败了克劳恩皮丝之后才闯过来的，但她在 EX 的剧情中也就只是和纯狐当着自机们的面打情骂俏，丝毫没有在意自己的下属是不是被打了个满头包这件事。而因为结局中她们也没有出场的关系，之前作品里的那种 Boss 带人来神社喝茶以展现人物关系的剧情也就无迹可寻了。说到底，“主人大人”和“朋友大人”这些看似亲密的称呼我们也只是单方面从克劳恩皮丝的身上听来的而已，虽然这也可以看作是她们平日里在小妖精看来很和蔼可亲的结果，但并不足以支撑这个人际关系上的重要考据。事实上，由于绀珠传对于新人 Boss 们后续描写的不足（一堆老

二人倒是都在结局出场刷了下存在感），我们甚至都不知道克劳恩皮丝到底是成功地“回家睡觉”了还是被主人和主人的朋友抓回去训了一顿还是除此之外的什么奇奇怪怪的可能性，总之她的戏份在历代五面 Boss 里也可以算是非常少的一位了（之前戏份最少的应该是星莲船五面的老虎，不知为何结局里跟白莲来喝茶的是三面的船长而不是她）。正因如此，绀珠传这部作品虽然对于幻想乡的历史进展有着非凡的意义，但在人物刻画上就显得有些过于简略了——从日方第十二次的人气投票的结果来看，清兰的 93 位和铃瑚的 87 位堪称历代一二面初登场最糟成绩，而明明设定上很有实力的哆来咪也只有 68 位这个不怎么喜人的结果；虽然从四面开始的成绩还算不错，甚至有着探女（14 位）和克劳恩皮丝（23 位）这样在新作人物里也算是非常出色的典范，但从她们极低的本命票率和投票者评论里的反映来看，这两位角色也只是单纯沾了原作里细枝末节的设定和一部分直观二设的光（比如探女的神明出身和与正邪的 CP，再比如说小妖精的立绘色气度和性格反差萌）才达到了这个名次，之后投票的情况恐怕就不容乐观了。

当然，考虑到这群新人都还有着很大的剧情发展空间，在绀珠传里不做太多描写或许也是为了长远考虑。虽然月之都的探女一派乃至纯狐和赫卡提亚的联军在目前还没有什么进一步的登场机会，不过克劳恩皮丝作为人气“妖精”就理所当然地在三月精的新连载里获得了在幻想乡内部出场的机会——而且看起来似乎还是个非常重要的角色。可惜的是，虽然这位小妖精的爱好者们在得知这个消息以后纷纷开始狂喜乱舞，但实际的剧情却对目前二次创作的情况有着很大冲击，往不好听了说就是抽脸抽的啪啪响。虽说如此，问题也并不是在于比良坂真琴老师为她描绘出的性格与举止表现。虽然在三笨蛋精的面前克劳恩皮丝显得要成熟聪明不少，但她作为妖精喜欢恶作剧的本质还是很好的被表现了出来，乍一出场就把疯狂散布到了人类村庄之中以供自己享乐，虽然程度不同但也和三月精平常的行为没啥区别。真正的问题是，在这一话的剧情里地狱组的故事似乎和大多数二次创作有着截然相反的展开。在三月精问到她作为地狱妖精为什么会出现在幻想乡时，她却以很尴尬的表情回答道“发，发生了一些事情，我已经不想回地狱了”，这一台词以这个年龄的女孩子为基准考虑的话换句话说其实就是离家出走。这样一来，之前二设描绘的其乐融融一家人的景象可以说是不攻自破——就别说一家人快乐生活了，连人都已经跑没了。如果这一说辞不是为了掩饰她的真实目的的话，那么或许克劳恩皮丝和主人的关系并没有之前创作者们想象的那样好，又或者是单纯因为被自机们推平了之后回去又受到责骂而不忿出走，总之现实似乎并没有想象中那样美好。当然，结合赫卡提亚在 EX 面中想要来幻想乡玩的强烈愿望，说不定之后就是父母千里迢迢找孩子的悲情戏码，倒也不能就这样否定了“家庭”这个克劳恩皮丝的人际关系可能性。有趣的是，这部三月精的新连载里除了给家庭论一记重击之外，倒是也揭示了克劳恩皮丝在人际关系上的一个新的可能性——她在和三月精聊天时提到了自己在幻想乡里有一些“老相识”。地狱住民兼妖精，这个身份到底是如何在幻想乡里有着早前的人际关系的呢？从理论上来讲，她的老相识很可能就是居住在地底的某位成员，也即是“旧地狱”之住民——然而到底是新角色还是老熟人呢，这就是个只有神主和真琴老师能回答的问题了。不过鉴于三月精的下一话在这篇考据完稿之后还要很久才会发售，笔者也只能在这里默默期待会有着什么样的惊爆剧情出现了。

结语

无论是从剧情还是设定还是游戏系统上来看，绀珠传这部作品都有着很浓厚的试验气息。哆来咪、探女、克劳恩皮丝、纯狐、赫卡提亚，这些新出场的实力派角色们基本都有着足以支撑起一部作品的设定基础，然而像绀珠传这样让她们挤在一起出场的话，她们的魅力也就难以皆由一设剧情的展开而发挥了。虽说如此，作为这些角色里看似最弱小的一位，克劳恩皮丝在三月精中获得的额外登场机会也标志着她们的故事还未划下句号。要说的话，在现在这个东方系列以小说·漫画·杂志为引擎运作的时代，为她们的戏份而担心似乎也只是杞人忧天。虽然从之前的经验来看神主并不是个会对旧人物多么亲切的创作者，不过毕竟她们的时代才刚刚开始，又何妨再多期待一些呢——

期待着她可爱的容颜与火炬的光芒，

把一切都带入喜笑颜开的疯狂。▲

从幕后走向台前的代价 声优偶像化的双刃剑

■ 文 / MZ ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 塔里

声优配音赋予角色生命和活力，也是动画制作的一道重要流程。如今，声优的工作范围已经越来越大，在配音之外还有了个人歌手、拍写真、主持广播，甚至出席电视节目。自 1969 年日本第一个职业声优事务所「青二 Production」建立以来。声优的职业化就在随着动画、游戏产业的发展不断进步。

八十年代，电视动画『铠传』中登场的佐佐木望、草尾毅等人结成了男性团体 “NG5” 开启了团体模式的先河，声优偶像的雏形逐渐显露。这其中的代表性人物，便是原本从事艺能活动，在为『棒球英豪』中的浅仓南配音而成名的日高のり子。九十年代左右，在声优经纪公司逐渐成型后，原本作为录音室里幕后工作的声优也开始接受台前包装。1994 年，两本声优专门志『声優グランプリ』和『ボイスアニメージュ』创刊。创刊号的封面，各自采用当年平分人气的椎名碧流和国府田麻里子，她们除了声优以外，还参加谈话节目，歌唱表演等，进行以杂志写真为中心的偶像活动，偶像化的模式自此基本成型。在这之后，声优林原惠美的个人单曲「Give a reason」首度登上日本 ORICON 榜销量 TOP10，让声优偶像的影响力进一步扩大到了大众群体，她的成功也让很多事务所对歌手出道的模式跃跃欲试，而这个模式的产物中，最为知名的大概就是连续六年受邀参加 NHK 红白歌会，并于 2011 年成为首个登上 5 万人级场馆东京巨蛋演出的声优水树奈奈。

前年，颇受好评的业界幕后题材动画『白箱』中，就有表现作品声优试音会现场的一些片段——对声优的评分不仅仅是声优本身配音

的功力，连歌唱甚至 Cosplay 都包括在内。竞争对手实在太多，试听的人可能连印象名字都记不下。更不妙的是随时可能半路杀出程咬金，出现一些业内知名前辈搅局，对新人而言更是雪上加霜。在去年一期有关声优的电视节目中，

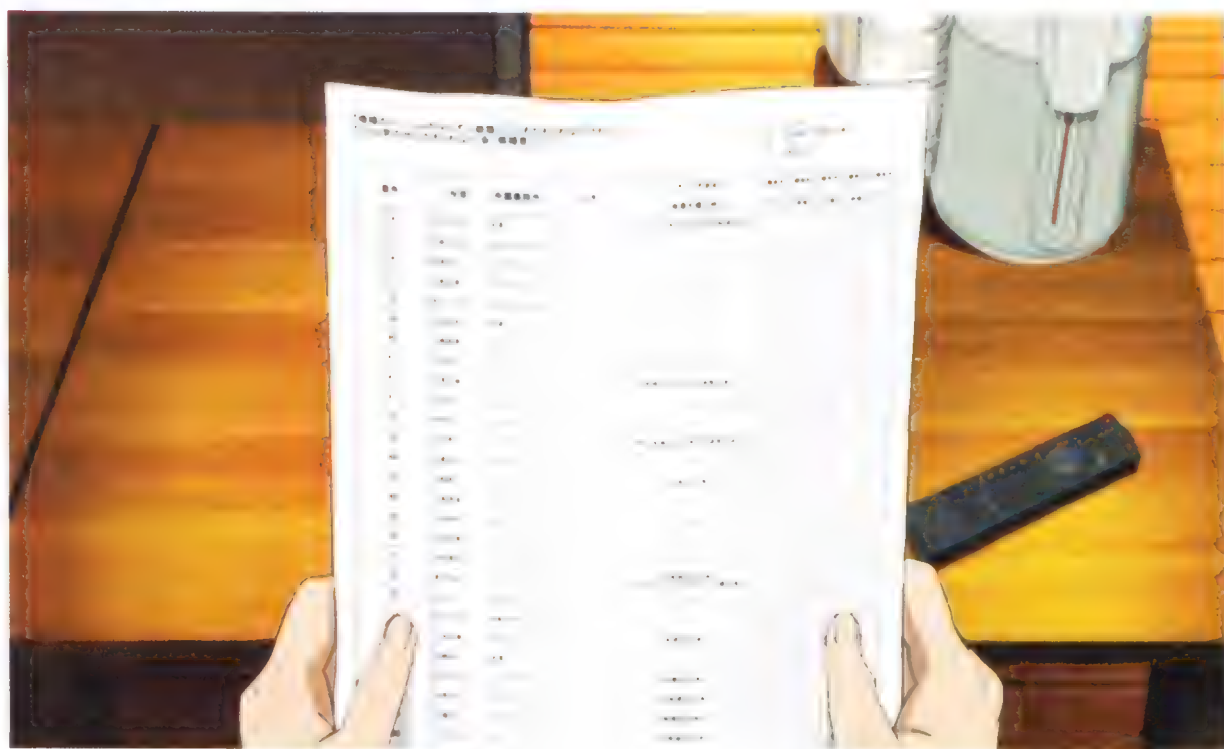
知名声优牧野由依就提到最近的试镜还要求参加者提供全身和脸的照片，并配套 Cosplay 和舞蹈的课程。与她同时担任节目嘉宾的老牌声优神谷明、野泽雅子则表示「在他们的时代根本不可能有这种东西。」

问题来了

面对这种偶像化的浪潮，也有不少声优表现出过自己的担忧或不解，桑岛法子在过去接受『朝日新闻』的采访时，就曾表示「在这个业界里，如果你永远只当一个偶像声优，等人气过去以后就不会再有人肯用你了。我不想随波逐流，等待仅有一时的‘人气’消失。我想要变强，于是我就思考，自己真正想要的是什么」，她为此自己举办了「朗读夜」活动，以朗读同乡出身的文学大师宫泽贤治的名作来寻找「只有自己能做到的事情。」

对真人偶像的运营来说，绯闻、黑历史、言论不当等都是一直存在的风险隐患因素，维持形象甚至可以说是偶像最赖以为生的核心竞争力。声优界虽然没有演艺界那种多重形象的要求，只需要维持较好的生活作风即可，但当面对一些诸如业内人际关系、恋爱经验等核心问题时，处理仍然需要谨慎再谨慎，否则，不光要遭受来自粉丝的压力，更还可能要面对闻讯而来的媒体添油加醋。

这样的事例从来都不少见：早在 1996 年，『超时空要塞 7』米莲・吉那斯的声优樱井智就已经结婚并于 2000 年 7 月生子。为了保住偶像


▲声优甄选时除了配音外还需要填写其它工作的接受度

声优的人气，结婚生子的事情一直没有向粉丝公开，直到后来八卦杂志爆料才被迫向粉丝道歉。结果因此遭到了粉丝的唾弃，事业一落千丈。直到现在，声优隐瞒自己的结婚消息快已经快变成业界惯例一样的存在。2011 年，当时凭借「轻音」大火而处于事业巅峰期的竹达彩奈因为 blog 管理不慎被发现了疑似恋爱问题，一时被推上了粉丝恶评的风口浪尖。

仅仅说出些不当言论，都会惹上麻烦，田村尤加利在 live 上作出消极发言，被一名男性在 2014 年的大阪演唱会期间向舞台投掷的一部收音机碎片擦中而导致演出中断，所幸事件中无人受伤。随后工作人员立刻把嫌疑犯直接交给了警方，而嫌疑犯称作案理由为「想斩断身为她粉丝的心情」。

另外，声优曝光的载体最终还是作品角色，当角色和声优形象被绑定的时候，粉丝对现实人物的失望还会延伸到虚拟作品上。例如，日本女星高部爱在被曝出吸毒被捕的丑闻后，日本亚马逊的影音服务就迅速将她曾参与配音的动画『爱杀宝贝』下架，其个人信息也被动画官网迅速删除。

受影响的作品是小众作品倒还好说，万一扯上大人气作，那可不是能简单了事的了。比如最近某著名多媒体企划的疑似 AV 事件，尽管事情真假至今未有定论，但作为一个预定在教育电台播出，15 年业界最高盈利的作品，这件事的持续传播确实给企划带来了恶劣的影响。LoveLive 作为一个杂志企划起家，历经坎坷的作品，能够成为登上 NHK 昼间档，红白歌会，切切实实地拓宽动画音乐市场的成功者，原本应是值得同行业人们自豪的一段故事。却因为企划初创期人选的问题，让所有参与者的努力落下了莫名其妙的话根，实在令人惋惜。

偶像厨、动画厨、声优厨的结合

3月3日，著名声优上坂堇突然发表声明，宣布停止推特活动，LINE和博客继续保持更新。她刚刚在今年声优award大赏中获得新人赏，此事引发了一定关注，目前，艺人的博客和fanclub等网站都是由事务所管理，能看到本人亲自撰写内容的平台基本只剩推特了，发生这种事情实在让人惋惜。

上坂すみれ
突然ですが、諸事情によりしばらくツイッターをお休みさせていただくことになりました。お知らせやブログなどはLINEの公式アカウントのほうで引き続き行っていきますので、よろしくお願いいたします！

上坂堇出身上智大学俄语系，喜欢军事话题，还热衷多国的文化活动；在推上经常用参与一些军事，异国文化和俄语的话题。还献声过不少大热的军事题材作品，事发之后，不少网友都猜测关推的原因是不久前某位声豚仁兄通过调整推特自拍亮度来观察她的胸罩颜色，还把对比图放到网上传播。

在推特声明后没多久，她在自己的博客中对此事做了补充说明——“难以接受推特上一直以来的恶意中伤、评论、诽谤。”早在此事之前，不少“恶心”声豚的推特评论就已经充斥性骚扰和恶意诽谤。 实际上，近几年声优受到粉丝的恶意骚扰而关闭社交媒体的例子早就屡见不鲜了。喜多村英梨曾因为4ch论坛的英语用户夹带生殖器图片的恶意评论而停止推特账号活动。2ch匿名版上甚至有用户放言谋杀三森铃子而遭到警察逮捕。这还不是男性粉丝的特例，男声优绿川光的女粉丝就曾怀疑其有婚外情，仅仅因为他不小心买到了和某位粉丝情侣款的项链，和夫人感情很好的他很受此事打击，在相当长一段时间内停更了博客。

网络社交的背景下，一个个藏在ID背后的人，所作所为都可能无意间对别人造成伤害，可怕的是，发泄的情绪会让他们意识不到自己做的是什么。“守护香菜的微笑”虽然是句玩笑话，「兵库北 19℃ 60%/40%」的流传让她在节目里只能忍住笑声也是事实。声优与动画角色属性，现实艺人属性的几次结合，让过去的偶像爱好者，动画爱好者，声优爱好者之间的界限更加模糊。在进一步开阔了市场的同时，更多人的关注也会带来麻烦的增加。原本，在主流舆论环境下偶像文化和动画文化都仍属于亚文化范畴，原本就被旁人抱以“看热闹”心态的他们，所做的过激行为在偏见下很容易被无限放大。

以前这些事情和国内的爱好者们还关系不大，不过自去年以来，国内声优，anisong活动进入到了一个爆发增长的时期，日式live的应援和礼仪也越来越广为人知。就现在看来，偶像声优的关注者在国内来说比例还较低，因为天然信息壁垒的原因，大家的自控力还比较强。但在目前越来越多声优，歌手活动进入中国市场的关键期下，也希望有机会亲自参与活动的大家不要做什么出格行为，也是在维护我们国内爱好者的整体形象啦。

▲香菜不笑都是乃们的错

既然趋势无可逆转。赞同与保留的声音也从未消褪，那不妨看看现实，动画名义的声优组合已经能够登上那个国家的最高舞台 。当她们能够流着泪在舞台上向一直应援着的人们传达感谢，当台下的观众们能够为她们同时亮起橙色的荧光棒、当看到一次次的见面，手渡会上，粉丝能够达成自己的心愿，声优们也能回馈支持者们、当听到某个声优在广播节目里紧张的公布接下来的活动、网络上的粉丝们兴奋地通知彼此时，相信大家自然会了解到，声优与观众距离的缩短，是件美好的事情。▲

未来声优事业发展方向

社会批评家，『第三次工业革命』一书的作者杰里米・里夫金曾经用「扁平化」来形容当今的世界——中小型企业组成的网络与国际商业巨头共同发挥着作用。在信息壁垒日益削减的现在，通过网络社交媒体，艺人与粉丝间的互动模式早就不是传统的单方面接受信息，新的信息管道让大众传播的边界日益模糊，粉丝的精神需求早已不是上上杂志访谈，不出面或做广播能够满足的了。上番组、CP 营业、歌手出道……粉丝经济在这几年里的内涵一直在改变，制造长期话题，形成文化延伸甚至是连传统企业都要考虑的问题，更何况本质还是演艺行业的声优们呢? 在 AKB 商法的盛行的当下，传统高高在上的艺人运作方式早就在见面会，握手会的冲击下生存空间锐减。声优偶像化趋势，不过只是顺应时代发展的产物而已。

中文中的「偶像」一词实际上并不能很好的反馈日文「アイドル」的含义。「アイドル」需要做的不是成为被人崇拜的人，而是成为能用自己身为一个人的魅力来吸引他人的人——无论长相、声音、性格还是身体。同理，声优偶像的吸引人之处，不一定是歌喉或者舞步，甚至未必是声音，而是本人的个人魅力。通过更多的渠道、各种方式展现自己能让自己更具吸引力。

也许它一定程度上破坏了以声音演技为核心的声优选拔模式，但客观的说，这一变化也不完全是洪水猛兽。声优偶像化对应的是市场的细分化，传统的声优的一大收入来源——电影吹替，节目旁白依然是无可动摇的以配音的质量和演技来决胜的幕后工作,。况且，从这个职业诞生以来，儿童剧团、演员、偶像出身者从来都是不可或缺的成分。那从声优跨向其它行业，又有什么道义上的错误吗?

更多的工作对应更多的压力，要对作品的宣传亲力亲为，要平衡配音工作和其它工作的关系，要学习更多其它工作的技能。水树奈奈的秀肌肉图被大家抱着玩笑的心情做梗打死一头牛，但那背后透露出的却是为高强度演唱会日复一日准备的体能锻炼。有人质疑后偶像化时代的声优可能不再有足以成为职业的配音水准。但无论声优的性质怎么变化，终究只是行业的一个分支，作品的配音质量到底会由观众检验，他们在工作中付出的努力不会因为一些时代的逆流者的否定而失去价值。在这个供大于求的市场，通过层层淘汰的只会是不输演技与其它素质的优秀者。

与我相遇，这都是命运石之门的选择——专访半次元人气coser weisa

■ 提供 / 半次元 ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

cn：Weisa

所在地：广州

星座：双鱼座

本命角色：塞尔提、绚濑绘里、园田海未、常守朱……（很喜欢的角色太多）

最近在追的番：『从前有座灵剑山』、『粗点心战争』、『疾走王子』

半次元个人主页：http://bcy.net/u/13983

半次元：欢迎 weisa 太太做客专访～来和大家打个招呼吧～
Weisa：竟然是这么普通的开场？！（喂）大家好！我是 Weisa~ 一个工作和爱好都是二次元，每天忙得巴不得有 48 小时的人 _(:з」∠)_

半次元：有小伙伴说想知道 weisa 太太 cn 的由来，来跟大家讲讲吧 (｡･∀･)ﾉﾞ
Weisa：就是中文真名！初中时同学喊我名字喊快了，就直接变成了 Weisa，一直沿用至今，几乎要取代我的中文本名了 233333

半次元：这次给大家带来的是一套石头门的 Cos，weisa 太太当初是怎么掉坑的呢～
Weisa：石头门久仰大名，去年年底看了一篇知乎安利后，下定决心去补，结果才发现不愧是被誉为神作的动画，好看得不得了！

半次元：说到石头门的话，这部番最吸引你的地方是哪里呢？
Weisa：TV 版最后几话和剧场版、整部作品逻辑严谨，挖了坑也自己填坑，很多感动人心的剧情。我公司也有出石头门的小说版哦！（植入广告）

半次元：QAQ 这套简直是绝赞！无论取景还是情感渲染，代入感真是超强！可以跟大家分享一下这套片子的拍摄构想吗？
Weisa：一开始看 TV 版觉得石头门是一部挺难拍 Cos 的作品，里面的场景都太有代表性，毕竟像秋叶原那

些都是实际存在的地方，直到看完剧场版，我脑洞就开得巨大，觉得剧场版还是有很多可以拍的片段的。没有什么特别构思，就是按原著走而已，一部足够好的原著，自然也容易感动人。

半次元：感觉 weisa 太太是个剧情片爱好者呢 ~ 每套片子都会精心设计脚本和分镜吗?
Weisa：基本都是按原著来拍而已，其实特别偷懒 2333 只是我和小伙伴脑洞都比较大，拍着拍着就会有很多想法出来，只要事先想想有什么适合带过去的小道具就可以了。

半次元：不论是片子的质还是量，weisa 太太都算是蛮资深的 Coser 了呢 ~ 最早是什么时候开始接触 Cosplay 的呢?
Weisa：其实是非常资深 _(:з 」∠)_ 我 2005 年就开始玩 Cosplay 了，广州的 ACG 产业起步早嘛，1998 年就开始有漫展了。

半次元：还记得第一套 Cos 出的是谁吗？舞台还是平面呢？ 0v0
Weisa：『钢之炼金术师』莉莎・霍克艾，2005 年当然是上台比赛咯 XD

半次元：感觉 weisa 的每套平面作品在排版设计上都很惊艳呢！是受到了所学专业和现在工作的影响吗 0 0
Weisa：讲真，我在 Cos 图上面花的排版和设计时间，估计只有我平时上班做一个设计付出精力的四分之一，上班几乎耗尽了我的精神力，Cos 图只能自己觉得还可以见人就算了 QAQ 不过也是医为当自己有一定的能力，快速做出来的东西才不会太差吧，平时的积累最重要。

半次元：说起来好多小伙伴都超羡慕 weisa 太太，喜欢着二次元又能从事一份相关的工作 ~ 来谈谈感受吧 ┌(￣ ▭ ￣┌)

Weisa：哈哈哈哈哈哈哈哈哈，其实就是前年大学毕业时要找工作，作为一个没什么特别惊人技能的设计专业应届生，想着既然要找，不如找一份我最了解那个领域，最有个人优势的工作好了。于是就进了动漫出版公司，结果就在这行做了 2 年。做这行确实很开心，但当爱好变成工作，也会有很多压力和身不由己，毕竟不明真相的粉丝，才是最幸福的，有些事情，当知道最真实的一面之后，就不会再那么爱了 _(. 3 」∠)_ 真・累觉不爱！

半次元：除了 Cos 之外，weisa 太太都喜欢做什么度过闲暇时光呢 (●ↀωↀ●) ✧
Weisa：我没有闲暇的时光！哭了出来！

半次元：平日里看一些影视、摄影作品时会有那种“灵感突现！马上就要付诸行动”的时候吗?
Weisa：看到好的作品会默默右键积累起来，毕竟无论对我的工作还是爱好，以后都会有用 233333

半次元：_(: 3 」∠)_ 感觉今天的问题都好正经，来分享一个生活中的逗比小段子活跃一下吧！
Weisa：一说到工作，是比较正经 Orz 不过动漫公司上班最好的地方，是能公开和同事聊起什么黄暴的 BL 小说特别厉害，有什么画手画黄图棒！（报警）还能看到日本母公司那边每个月寄过来的新书，例如花泽香菜，桥本环奈的写真！

半次元：最后来替粉丝们问一下～女神的理想对象是什么类型的呢【八卦脸
Weisa：我的理想对象，和我隔着一个次元 _(: 3 」∠)_(够) 最近看了日剧『请和废柴的我谈恋爱』，觉得里面的主任，真是完美的择偶类型啊啊啊啊啊啊！

半次元：专访就要结束啦～和喜欢 weisa 太太的小伙伴们说点什么吧～
Weisa：非常感谢大家这么久以来喜欢我的 Cos 和我各种有病的花絮 23333【90 度鞠躬】因为工作太忙，平时大家的评论我实在无法逐一回复，很抱歉！【土下座】各位留言评论或者转发对我说的话，我都看到了！我会继续努力挤出业余时间，出各种类型的 Cos，用有趣的作品来回馈喜欢我的朋友们！爱你们！▲

『舰队收藏』泊地、基地篇Ⅲ

『KantaiCollection』Background knowledge ——Naval District Ⅲ

让我们继续讲述『舰队收藏』服务器背后的故事吧。

上一篇，我们主要介绍了『舰队收藏』在2013年8月迎来第一波人气大爆发后，在短短2个月一口气接连开了五六个服务器，这边是运营口中"决战服务器"。到了9月末，随着2013年夏季活动结束，提督数量的增长也逐步趋于平稳，服务器开设的步伐也随之更为稳健。

机动部队的余晖
——塔威塔威泊地

历史

塔威塔威岛位于苏禄群岛西南部，位于菲律宾西南之角，扼守南中国海与太平洋之间的航道。

该岛为一火山岛，地势起伏，林木茂密。这里距离帕劳（日本预判的决战战场）直线距离约1600公里，距塞班（实际战场）约3000公里。

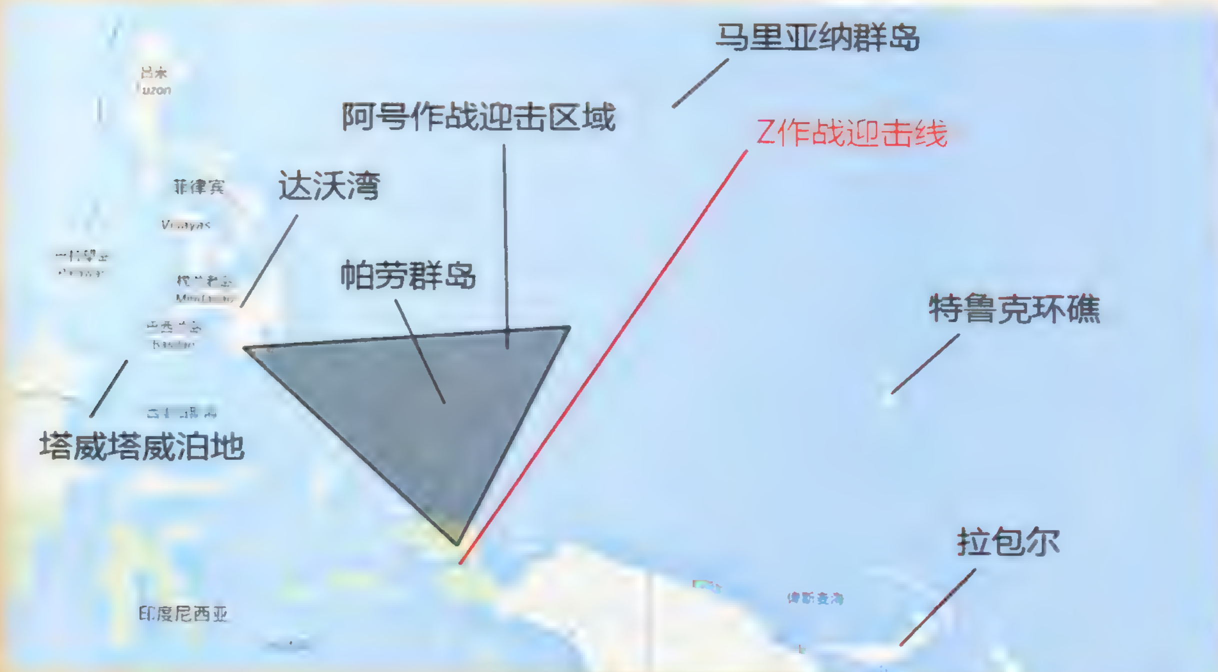
1942年初，日军占领菲律宾之后，在塔威塔威只部署少量的警备兵力。

1944年初，美军发动大规模反攻，陆续攻陷了特鲁克、拉包尔、帕劳等日军在南太平洋上的重镇。日军构筑的绝对国防圈被美军轻易的突破。日军判定美军于6-7月大规模进攻菲律宾，苦等许久的决战机会终于到来，名为"阿号作战"。

于是，之前退缩到林加泊地休整的联合舰队主力，陆续前往菲律宾前线出发阵地。在瓜岛战役中几经毁灭性打击的机动部队也迎来之前在本土训练的新一批飞行员，准备重整旗鼓，担当阿号作战的主梁。

林加泊地离日军预判的决战地帕劳实在太远，机动部队必须寻找一个合适的前线出发阵地。由于新到的飞行员还没来得及好好磨合训练，新泊地必须是一个适合新手训练的地方。联合舰队的参谋们苦思冥想，终于找到了一个地方，这边是——塔威塔威泊地，因为这里邻近油田，可以极大缓解舰队油料紧缺的困境。

1944年5月，联合舰队主力进驻塔威塔威泊地，短时间这片狭窄的海域挤满了各种舰船，蔚为壮观。以战舰、重巡为核心的第二舰队，以航母为核心的第三舰队（机动部队）整合成为第一机动舰队，在此待机。



原本日军是想借助塔威塔威的地利，在决战前临阵磨枪，进行紧急训练，然而却面临着巨大的威胁——潜艇！塔威塔威位于南中国海与太平洋之间的航路上，这也正是美军潜艇进入南中国海进行破交作战的必经之路之一。同时，塔威塔威海拔很低，难以遮掩大舰队。因而联合舰队大规模进驻的第一天，美军潜艇便发现了这个情况，纷纷前来游猎。日军派出大量驱逐舰进行反潜作战，但是效果堪忧，"风云"、"谷风"等便在反潜巡逻作战中被美军潜艇击沉。此外，包括"雷"在内的多艘驱逐舰则是在护航作战中被击沉。面对严重的潜艇威胁，机动部队的活动范围被大幅缩小，航空兵的训练大打折扣，在一个月的训练过程中，竟然有高达56架飞机损失，机动部队的前光暗淡。

另一个巨大的隐患是，机动部队直接采用了邻近油田未经提炼的燃油，其巨大的挥发性带来了严重的安全隐患，为后来马里亚纳海战中"翔鹤"、"大凤"的沉没埋下了伏笔。

1944年6月，美军舰队主力攻入马里亚纳海域。虽然这与之前预判的帕劳已经相差十万八千里，但是联合舰队还是决定硬着头皮上。第一机动舰队全员从塔威塔威启航，前往暗淡的末日。

游戏

"塔威塔威泊地"于2013年9月28日开放，距离上一个服务器"布因基地"2周时间，距离下一个服务器"帕劳泊地"也是2周时间，算是运营在8月是投放的"决战服务器"的延续。

说到塔威塔威，自然得提一提"塔威塔威的女神"——"大凤"。"大凤"于2012年12月随着"大型舰建造"系统开始实装，一时间成为欧洲提督的绝对象征，她登场时的台词"塔威塔威的大家，都还好吗？"，自然让人记忆尤深。对于塔威塔威的提督而言，自然泪流满面地将其奉为女神。不过历史上，大凤仅仅在塔威塔威呆了一个月时间而已，远不如在林加泊地呆的时间长。

顺道一提，"拉包尔女神"则是"陆奥"（蜗牛）。

此外，塔威塔威还是"珍兽府"各种怪谈的产地，人称为"塔威塔威的魔境"。甚至有时拉包尔的名产"陆奥蜗牛"还被纳入其中。最有名的大概是无头骑士"初风"吧。转籍到塔威塔威的"初风"变异成为了无头骑士，头可以轻易取下来，并且依旧是独立存活的，虽然没有舰装，却仿佛内置动力，可以灵活机动，如图。

此外还有如下各种珍兽：

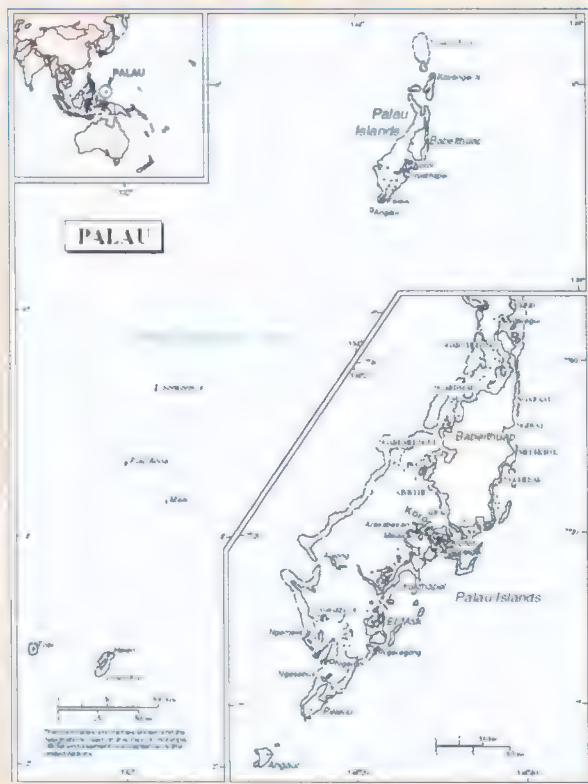
"塔威塔威魔境"各种怪异主要由同人创作者blew_andwhite创作而成，他也是"陆奥蜗牛"的始作俑者（笑）。

有兴趣的提督可以到他的nico静画页面查看更多脑洞：

http://seiga.nicovideo.jp/user/illust/346187

决战的预选地

——帕劳泊地



历史

摊开西太平洋的海图，你便可以发现帕劳正处于菲律宾群岛（西）、马里亚纳群岛（东）、新几内亚群岛（南）围成的巨大海域的正中间，可见其战略位置。不过，反而来而言，帕劳距离上述三处都距离遥远。

1885年，西班牙攫取了帕劳群岛，成为其殖民地。1899年，西班牙因为财政困难，将太平洋上的大部分殖民地都转卖给了德国，其中便包括帕劳群岛。1914年第一次世界大战爆发，日本对德国宣战，帝国海军（以下简称IJN）顺理成章地占领了帕劳群岛。1918年巴黎和会将德国在太平洋上的殖民地都交由日本委任统治。日本在帕劳开设南洋厅，作为南太平洋诸殖民地的行政中心，大量日本人移居过来。1933年，日本脱离国联，彻底摆脱了"委任统治下殖民地不允许军事建设"的约束，开始将帕劳建成重要的作战据点。

1943年下半年的中途岛海战及瓜岛战役，彻底扭转了作战双方的战略态势。1944年初，美军开始逐步战略反攻，日军则开始收缩构建绝对国防圈。2月，美军大规模空袭特鲁克，使之瘫痪，联合舰队不得不狼狈转移主力。同时新的决战计划"新Z号作战"出炉，预定的决战地点正是帕劳。于是，联合舰队司令长官古贺峰一大将坐镇"武藏"，亲率第二舰队（以战舰、重巡洋为核心的水面舰艇部队）主力移师帕劳，工作舰"明石"等后勤船只都大量地往帕劳集中，为接下来的决战进行准备。而在瓜岛战役几经毁灭性打击的第三舰队（航母机动部队）撤往林加泊地休整重组。

诚如开头所言，帕劳地处菲律宾、马里亚纳、新几内亚等地的中心，大量补给船队集中于此也是顺理成章，但同时帕劳又远离其他各处据点，一旦遭受大规模攻击，极难获得其他据点的支援。同时，帕劳缺少油料储备，联合舰队移师于此，非常依赖海上的油料补给线路。

美军并不没有停下来给联合舰队喘息的机会，紧接着对帕劳发动了大规模空袭，这次空袭再次给日军重大打击。虽然联合舰队主力事前获得情报仓皇出逃——"武藏"还在路上被潜艇阴了一雷，军舰损失较少，但是帕劳群岛集结的大量辅助船只就遭殃了，尤其是2艘工作舰（包括"明石"）、6艘油料补给船的损失，让联合舰队的后勤出现了巨大缺口，进一步恶化了联合舰队作战能力。另外，帕劳群岛上的海军航空兵也损失了近150架飞机，美军还按照之前特鲁克的前例，在帕劳群岛布下大量水雷进行封锁，帕劳由此也丧失了决战计划中的战略支撑点的作用。

在联合舰队仓皇从帕劳再次转移的过程中，又发生了极为悲剧的一幕——"海军乙事件"。

古贺峰一大将与其司令部乘二式飞艇前往菲律宾，结果途中遭遇热带风暴，古贺所乘坐的飞艇下落不明，而其参谋长乘坐的飞艇也失事坠毁，结果连同“新Z号作战”在内的大量绝密文件为美军秘密获取，这也是美军能够在马里亚纳海战中成竹在胸的一大因素。

日本在20世纪初便开始对帕劳的长期经营，相当数量的日本人也移居帕劳，因而二战后日本人对帕劳依旧保持了特殊的感情，每年都有大量的游客前往帕劳旅游。

游戏

2013年10月9日，“帕劳泊地”正式开服，距离上一个服务器“塔威塔威”只有2周时间，之后服务器的开设速度要平缓得多了。“帕劳泊地”开设正赶上『舰队收藏』第一波人气大爆炸的尾声，因而在众多服务器中也不见得显眼。

与帕劳泊地比较有缘的舰娘，除了“武藏”大概便是“明石”了，希望以后能看到相关的同人作品。

2013年夏天，『舰队收藏』人气大爆发之时，大量的提督也开始直播自己的提督航程。“特鲁克泊地”及之后的各个服务器，提督们在nico上直播的数量压倒性的比最早那一批服务器来的多。

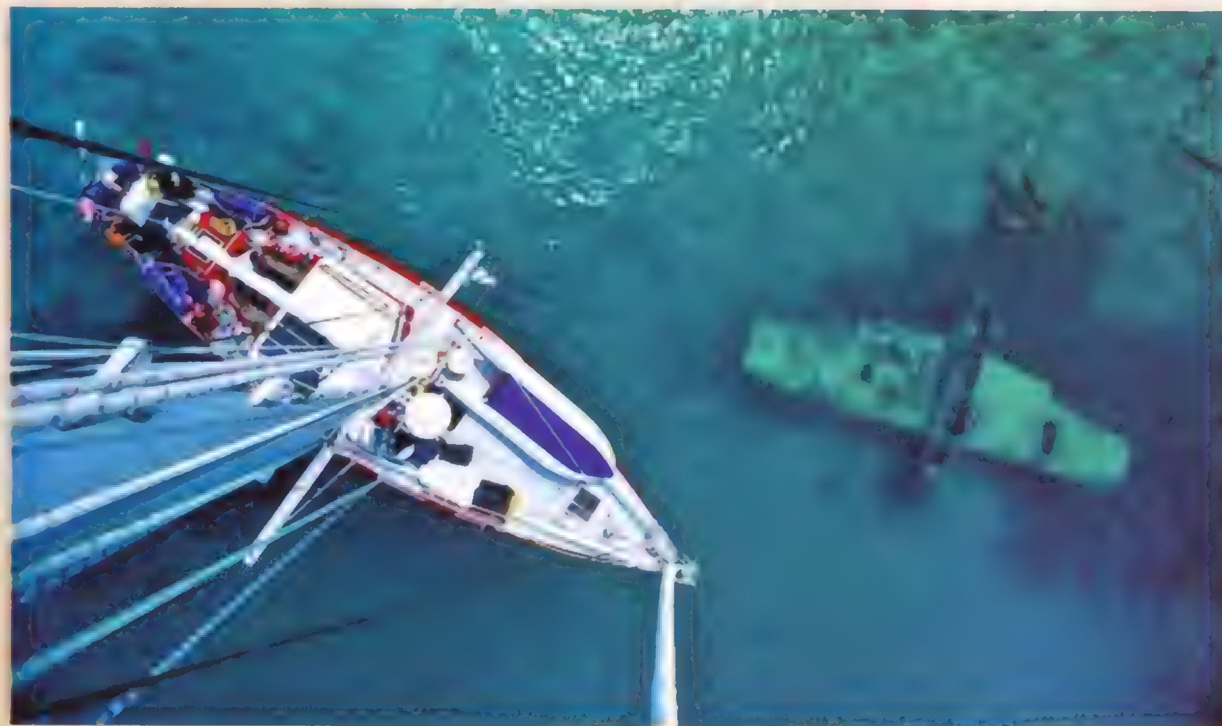
“捷一号作战”的集结地
——文莱泊地

历史

文莱位于加里曼丹岛西北部，北临南中国海。14世纪中叶，伊斯兰教传入，建立苏丹国。1888年沦为英国保护国。20世纪初，文莱地区发现了储量丰富的油田，由此一跃成为战略要地。日本发动太平洋战争的一大直接目的，便是夺取东南亚丰富的资源，尤其是石油资源，——其中文莱便是最重要的战略目标之一。

1941年1月，以偶像“那珂”为中心的第四水雷战队出击，攻略加里曼丹岛成功，由此文莱及其石油便处于日本的支配之下。

1944年初，美军转入战略反攻，日军在前线的几大据点陆续被美军猛烈的攻击所瘫痪，联合舰队步步撤退，逐渐收缩在南中国海内的林加泊地，进行休整。为了防备美军突击及准备预判之中的战略决战（阿号作战，即马里亚纳海战），日军在加里曼丹岛寻找大的泊地来作为第二泊地。不过最终阿号作战前夕，联合舰队选择了塔威塔威作为集结地。



让文莱彻底留名的还是莱特湾海战。

马里亚纳海战结束后，IJN的机动部队彻底丧失作战能力，但是水面舰队还保存了相当的实力。马不停蹄的美军舰队紧接着就突入了菲律宾群岛，对于IJN而言，败局已定，然而手头还有大量水面舰队，面对美军的咄咄逼人，还是不得不硬着头皮打下去，于是便有集中最后的大部队，死马当活马医的“捷一号作战”。

于是IJN将第二舰队主力全部集中于文莱泊地，一时间小小的文莱竟然集中了7艘战舰（包括“长门”、“大和”、“武藏”）、11艘重巡洋舰、2艘轻巡洋舰、19艘驱逐舰。这期间，留下了非常珍贵的“长门”的照片（如下），依稀可见后面的“大和”、“武藏”。

1942 年 10 月 18 日，美军进攻莱特岛，日军“捷一号作战”随即发动，集结文莱的联合舰队一气出动，分兵合击，意图在名存实亡的机动部队担当诱饵之时，突入莱特湾屠杀美军的登陆舰队，由此拉开了莱特湾海战的序幕。其结果不必多言，对于相当数量的舰娘而言，文莱便是她们最后的母港记忆了。

游戏

2013 年 11 月 6 日，“文莱泊地”上线，时值 2013 年秋季活动“决战铁底湾海峡”正如火如荼的展开。下一个服务器开设是在 12 月 2 日，换言之，文莱泊地的提督是最后一批能够参与与“决战铁底湾海峡”的提督，这个意义却是非同一般。因为“铁底湾”活动注定将是『舰娘收藏』历史中无法绕过的一笔。理论上而言，文莱泊地的提督凭借脸跟肝也能通关活动，拿到最终大奖“武藏”——实际上也的确有欧洲提督拿到了。

铁底湾活动汇集了诸多反人性因素，精神污染严重，再加上运营临时延长活动一周却又追加了“矢矧”掉落，引发了相当数量提督的骚动，甚至有些人心灰意冷，选择了 AFK。之后的活动，便取消诸多反人类因素，因而后来的提督很难体会到本次活动的绝望。于是新老玩家对于本次活动的撕逼也时常出现。其实，个中滋味还是体验了才更有说服力。因而，从某种意义上，文莱提督也是幸运的。

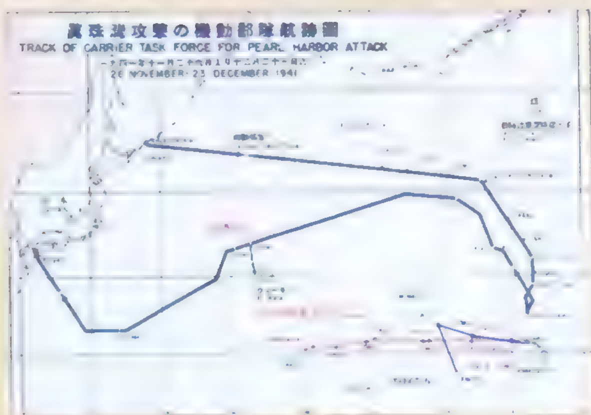
游戏中“西村舰队”系列任务的背景，自然便是莱特湾海战，其出发点自然还是文莱泊地。因而文莱泊地与西村舰队一样背负着莱特湾海战中的惨烈与悲伤。

另外，“长门”在文莱泊地的那张照片实在是太有名了，对于军宅而言，“长门”与文莱也有不小的缘分，不过尚未看到以此为梗的舰娘同人作品。

太平洋战争的起点
——单冠湾泊地

历史

单冠湾位于日本的北端“北方四岛”中的择捉岛中部太平洋一侧，地理位置非常偏僻，人迹罕至。正因为其地处日本的东北端，且人烟稀少，极为隐蔽，IJN 便将其作为偷袭珍珠港的出发地。



战前日军精心设计了偷袭珍珠港计划，于 1941 年夏开始进入实质性准备阶段。第一航空舰队担当作战主力，囊括了当时最精锐的 6 艘正规航母，其航空兵训练主要集中于鹿儿岛湾附近的航空基地群（其中包括有名的鹿屋基地），以鹿儿岛湾作为珍珠港的模拟目标。集训期间，IJN 解决了航空鱼雷的投弹深度问题，为偷袭珍珠港的巨大战果奠定基础。

结束了鹿儿岛集训后，第一航空舰队集结在九州岛东北的佐伯湾，进行最后的演习。11 月 18 日，第一航空舰队启程前往出发前的最后一站——单冠湾。狭窄的单冠湾最终集结了 6 艘航母（第一、二、五航空战队）、2 艘战舰（第三战队“比睿”、“雾岛”）、2 艘重巡（第八舰队“利根”、“筑摩”）、1 艘轻巡洋舰（“阿武隈”）、8 艘驱逐舰（第 17 驱逐队与第 18 驱逐队）、3 艘潜艇（第 2 潜水队）。

做短暂停留后，11 月 27 日第一航空舰队就浩浩荡荡，从单冠湾启程，踏上袭击珍珠港的征途。12 月 8 日，第一航空舰队在途中收到大本营发出的“攀登新高峰 1208”的密令，珍珠港袭击行动正式启动，拉开了太平洋战争的广阔序幕。

然而，珍珠港袭击之后，IJN 便不再光临单冠湾。与南方激烈的战事相比，北方海域战事相对显得不温不火。IJN 在北方海域的布局中，单冠湾也不曾再次启用。说到底，成也萧何败萧何，单冠湾被选中作为第一航空舰队的出发地，正是因为其地理位置的偏激隐秘，这对于常态化的据点却并不有利，需要大量投入才能初具规模。因此，IJN 在北方海域主要依托的是紧接下去所说的幌筵泊地。

南云机动部队的临时小憩，注定了其只能是单冠湾的匆匆过客。

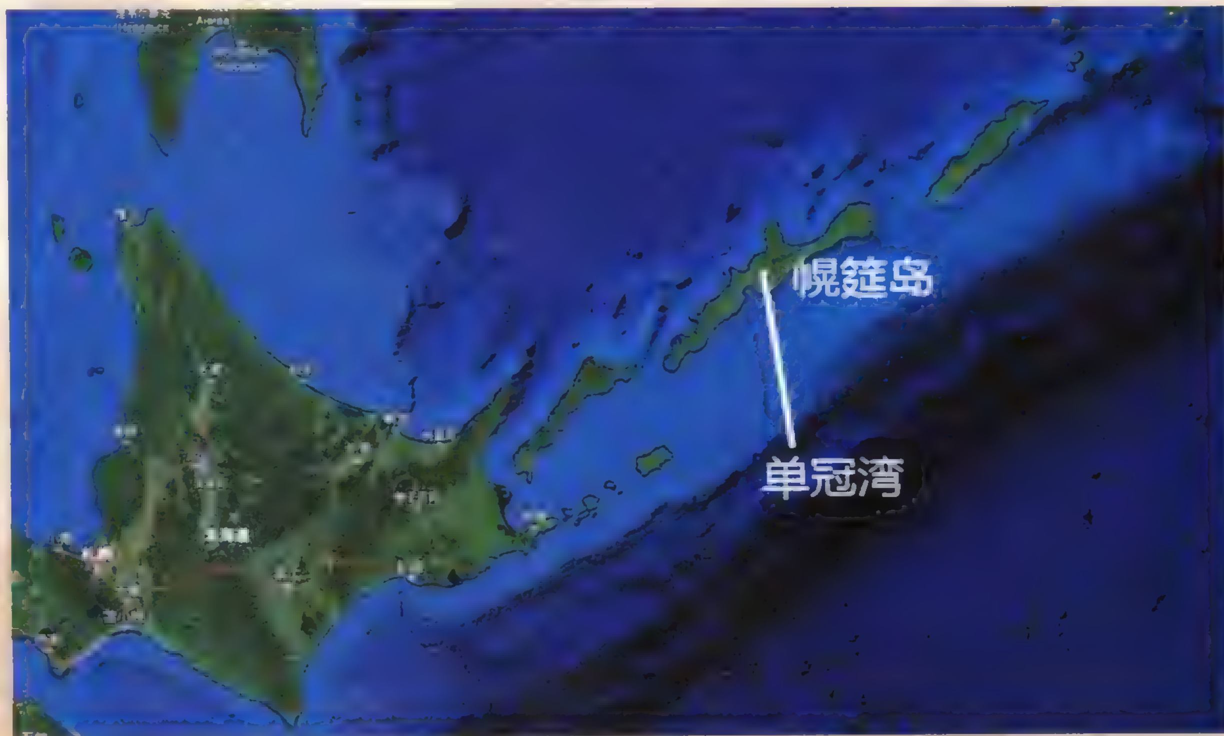
二战末期，苏联占领了北方四岛，从此“北方四岛”便成为了战后日本的一大心伤之处。介于日俄在北方四岛问题上的纠结，单冠湾泊地也是圣地巡礼难度较高的地方，而且实在是没啥东西可巡礼的。

游戏

『舰队收藏』在 2013 年 12 月 2 日开设“单冠湾泊地”服务器，距离上一个服务器整整四周时间，『舰队收藏』人气的暴涨阶段逐步平滑地转入平稳发展阶段。

提到单冠湾，单冠湾提督一般会自嘲：单冠湾有两种提督，有伊 401 的跟没伊 401 的。这个梗源自 2013 年 12 月 25 日开始的冬季活动“迎击！雾之舰队”。本次活动也是非常特殊，是与当时开播的动画『苍蓝钢铁的琴音』联动的活动，最终奖励为伊 401，虽然比不上活动期间临时加入的“水下战舰”伊欧娜，但是对于广大提督而言，也是珍贵的死库水战力。

“单冠湾泊地”恰好在本次活动前约一个月开放，这短短一个月时间，对于提督而言意义也是各不相同。对于上手较快的提督而言，通关冬季活动并不太难，而对于上手较慢的提督



北方海域的战略核心

——幌筵泊地

历史

幌筵岛，位于千岛群岛东北端，与勘察加半岛隔海相望。

千岛群岛原来虾夷人所居之地，日本历代对虾夷的征讨，使其逐步涉足千岛群岛。18 世纪以来，沙俄帝国加入了对这一地区的争夺。1855 年，千岛群岛沦为俄罗斯领地。1875 年，日俄通过外交谈判，交换了领地，日本退出库页岛南部，换来了千岛群岛，由此开始了对千岛群岛半个多世纪的统治。千岛群岛便成为了当时日本帝国的东北之极。

1940 年，陆军开始在北千岛群岛建设要塞，海军也随之开始建设机场。1941 年 6 月，苏德战争爆发后，日军在北千岛群岛正式部署军队，其中海军便编制了第五舰队，负责北千岛群岛到小笠原群岛之间广阔海域的警备。第五舰队的主要基地便是幌筵泊地。

1941 年 12 月，太平洋战争爆发之际，第五舰队实际上只有以轻巡“多摩”、“木曾”为核心的第 21 战队。1942 年 6 月，阿留申 / 中途岛作战发动，以轻航母“隼鹰”、“龙骧”为核心的第二机动部队，北上前往攻略阿留申群岛。一时之间，北方海域集结了：

第 4 战队：高雄、摩耶

第 21 战队：那智、多摩、木曾

第 4 航空战队：隼鹰、龙骧

第 1 水雷战队：阿武隈，第 6 驱逐队，第 7 驱逐队，第 21 驱逐队。

阿留申攻略作战随着中途岛作战的失败，半途而废，日军攻占阿图岛、基斯卡岛作为前线警戒据点。第二机动部队解散，主要兵力抽调到南方的瓜岛前线。

1943 年夏，美军在北方海域开始反攻，阿图岛日军全员玉碎，基斯卡岛则在海军的紧急救援下，完成了撤退作战，被日本人后来称为基斯卡奇迹。两次基斯卡岛撤退作战的起点与终点都是幌筵。幌筵有幸见证了以轻巡“阿武

▲这场撤退战在游戏中也有体现

而言，这时间就显得紧张，因而出现了有无伊 401 的格差。

关于单冠湾的同人作品，可以看看“单冠湾镇守府常见的非日常”这一系列：

http://www.nicovideo.jp/watch/sm27576629

关于太平洋战争，日本有太多的架（脑）空（洞）作品，其中以阻止珍珠港作战为目标的倒是不多见，『黎明的舰队』（黎明の艦隊）便是其中一例，故事便是从当时舰队云集的单冠湾开始的，有兴趣的提督可以找来读读。

限"、"木曾"为核心的救援部队努力之下的奇迹诞生。

此后，日军继续以幌筵为中心加强了千岛群岛的守备，美军则避开了对岛屿的强攻，转而围点打援，利用其海空优势绞杀海上的运输线。

1945年，为了准备本土决战，幌筵的海空兵力逐步抽调回本土，只剩下陆军师团死守。然而美军根本不在乎一城一地得失，实际上并未强攻幌筵，又是放置play。

二战后，千岛群岛全境被苏联占领。苏联解体后，千岛群岛经济崩坏，人去岛空，逐渐成为荒岛。

游戏

幌筵泊地，于2013年12月12日开设，距离上一个服务器"单冠湾泊地"10天时间，可见当时运营对于提督数量的增长还是出现了小小的误判。不过，整体而言，提督数量增长速度趋于顶峰。之后，服务器的新增步伐要慢了许多。由此，幌筵泊地也就成为了『舰队收藏』在2013年开设的最后一个服务器，成为了2013年『舰队收藏』风潮涌起的一个注脚。

与单冠湾泊地一样，幌筵泊地也是临近冬季活动"迎击！雾之舰队"才开设，将将拿到了活动的入场券，如果提督快速上手的话，拿到最终大奖"伊401"也并非没有可能。首次活动就是"雾之舰队"这样的福利活动，对于很多新人而言，都是莫大的幸运。

幌筵泊地作为历史上日军在北方海域的战略核心，自然在游戏中也得到了充分体现。无论是页游中的北方海域还是2014年夏季活动中的AL作战（阿留申作战），还是psv游戏『舰队收藏改』中，幌筵泊地往往便是作战出发地。

至于舰娘方面，"多摩"、"木曾"、"那智"、"阿武隈"都在幌筵泊地结下不解之缘。大人气的第6驱逐队也曾在这片冰天雪地里驰骋，尤其是"响"——战后加入苏联红海军太平洋舰队，依旧巡航在这片北方海域之中。

不过让我来推荐相关同人作品的话，我还是会推荐一下以下这个作品：

【艦これ】艦隊これくしょん／リアル劇場　キス島撤退作戦【IL-2+MMD】

http://www.nicovideo.jp/watch/sm27397184

极好地展现了基斯卡奇迹的全过程，刻画了以"阿武隈"为首的众多小学生，相信那些信奉"小学生赛高"的萝莉控提督也会得到莫大的满足吧。

结语

本期所介绍的诸多泊地，基本是二线泊地或临时泊地，体现了运营逐步充实世界观体系的意图。2013年，『舰队收藏』的人气爆炸，极大地出乎Staff预料，因而很多应对都显得仓促，服务器的接连开设，正是在这种背景下的产物。

等到进入2014年，人气趋于稳定，运营开设服务器的步伐也大幅减缓，那么运营又将采用哪些基地的名称来命名新的服务器呢？我们下一篇再聊。▲

镇守府通信

4月22日维护更新

江风改二实装的同时，追加了在 2-5 的掉落。改二只要 75 级，不需要改装设计图，同时也又是一只可以用大发动艇的驱逐舰娘。在立绘变帅了的同时，失去了重要的露肚脐属性，引得部分特殊口味提督一片哀嚎。

第二项就是舰娘终于迎来了三周年，本次维护实装了 150 位以上舰娘的周年限定语音，够仓鼠病提督忙活一阵了。同时实装的还有一系列三周年纪念任务，不过其中最有意义的就是『上陸戦用新装備の調達』（登陆战用新装备的送达）完成拆 7.7mm12.7mm 对空机枪各二的任务要求后就会给一枚特二式内火艇，非常值得活动前优先完成。

活动前瞻

按照以前的惯例，先要揍一顿深海版 Iowa 才能拿到也说不定。从上个月官推就开始陆陆续续的说起春活的信息，至截稿位置已经说明共有 7 面海图，分三段作战（其中扩张作战为可选项，并不妨碍后段作战的进击）以及声明活动背景是陆上基地航空队营设，根据以上信息，以及活动时间与 3 月排名奖励中发放的九六式陆攻与一式陆攻，基本可以判定活动原型为 43 年 4 月 7 日至 4 月 15 日的『い号作戦』了。史实中陆上基地发起的空袭分为四段，分别以瓜岛美军舰船、奥罗湾停泊的运输舰、莫尔兹比港机场以及米尔恩湾停泊的舰船为目标。就这部分来看活动本体难度似乎并不高，但是为了给甲鱼喂翔，田中肯定会想出前段营设作战和 if 历史扩张作战中的恶心点的。联系到最近实装了大量可以携带大发艇等登陆系装备的驱逐舰，没有相关装备的还是尽早赌了秋津丸为好。

街机版前线特派员简要实况

不管是因为游戏内容太丰富，还是因为作战有限时还是因为周围排队的人太多，都带来了远比网页版和掌机版更加紧张的气氛。具体游戏过程中感触最深的是——母港界面调戏秘书舰也是记秒收嫖资（每秒三分之一日元）的……放出舰载机侦察，控制航向躲避敌方炮击，组织己方的攻击，全都要玩家亲自操作，还要抽空看舰娘们之间的互动，让玩家能享受到与网页版完全不同的游戏体验这点真的是非常好，所以说笔者为什么要买 PSV 版呢……

虽然移植 PS4 的呼声很高，而且世嘉也确实有放话初音街机版移植 PS4 平台，不过考虑到实体卡系统，以及大量需要触屏操作配上 PS 捉机的手柄，又及初音街机版本身继承的就是 psp 版游戏系统移植毫无压力，这一幻想实现的可能性还是很低的。就算角川真的想通了，懒货田中是否有肝力在这一 IP 沉寂下去之前把 PS4 版开发出来也是问题。

目前只实装了三分之一不到的舰娘，分批实装也有好处，能防止霸机魔并保持长期收入。

总之，Ade 亲爱的罗盘娘，Ade 亲爱的猫娘。▲

Katagiri Hinata
Eiji
"绚烂雏绘"与"影之轨迹"
"阳"之片桐雏太
与"阴"之日阴影次的世界（上）

有这么两位游戏原画师。他们是搭档，他们一同入行，一同当上原画师，一同发表处女作，但他们并不经常在一起合作。若干年后，当他们再度聚首，一个是品牌当家原画师，一个也是品牌当家原画师，只不过分属一家公司旗下的两个不同品牌。曾经的竞争对手，后来的合作伙伴，一同创造了可能是 Galgame 业界人设最奇葩的游戏系列之一。这两位画师一个叫片桐雏太，一个叫日阴影次，一个性别属阴却代表“阳”，一个性别属阳却代表“阴”。阴阳既不相生，亦不相克，只是保持着一种微妙的平衡而同时存在于一个容器之中。笔者斗胆从两位画师代表画集的标题里各借一词，来尝试描绘这个“绚烂雏绘”与“影之轨迹”交汇后所产生的美妙世界。

片桐雏太，地味子少女找不到工作

An jobless ugly duckling.

大学毕业前的片桐雏太一直是一个毫不起眼的“地味子”少女，在幼女时代曾经得到过老师诸如“这孩子宁愿在教室里画画也不愿出去玩耍”这样的评语，但当事人彼时所表现出的绘画天赋也只是停留在一个对画画表现出一些兴趣的幼稚园小朋友的程度上。整个小学时代，片桐都没有在画画这门兴趣上投入多少精力，可能与父母对她的学业多少有些要求有关，片桐最终能顺利从大学毕业应该不仅仅靠的是运气。不过状况在片桐升入国中时发生了些许改变，本格的社团活动开始了，片桐的课余生活也开始变得丰富多彩了起来，用她的话来说就是“一日三昧”，本意应该是指她在兼顾学业的同时还加入了漫研和美术部两个社团，每天都过着三线操作的忙碌生活。“三昧”是梵文佛教用语的音译，“三”并不代表数字，用“三昧”来指代三件事是日本人典型的一种误用，这里暂且不去计较日本人的佛学素养，只看片桐的生活状态似乎可以感觉到一种先前所没有的活力。为她的生活带来改变的是豆蔻年华的少女们案头上必不可少的少女漫画，后来的片桐只回忆起一部小时候看得特别起劲的叫『金鱼注意报』的作品，据说从小学时就开始追漫画，漫画完结则是在片桐升入国中以后，因为太喜欢这部作品还曾经一度临摹过很多漫画里的角色。

△片桐雏太笔下的『圣母在上』黄蔷薇藤堂志摩子，眉宇间还是能看出一点奈留和C姐的遗风

『金鱼注意报』是漫画家猫部猫发表于 1989 年的一部校园搞笑题材漫画，漫画画了有 4 年但其实单行本只有 8 卷而已。『金鱼注意报』篇幅虽不长，其影响力却不容小觑。1991 年东映动画从讲谈社拿下该作的改编权，拍摄了一部 54 话的年番（每一话分 AB 两个部分，所以也有标注为 108 话的），动画监督正是尚未成名的佐藤顺一，有趣的是接档『金鱼注意报』的新番是此后占领朝日台周六晚 7 点黄金档长达 5 年之久的『美少女战士』，而这部巨制的总导演还是这位佐藤顺一。既然同样出自佐藤之手，『金鱼注意报』的制作品质想必不差，动画的两

位女主角华美子和千岁是就读于一所即将废校的乡下中学里的国中二年级生，年龄与当时的片桐雏太相仿所以看起来应该很有代入感。演对手戏的华美子和千岁的声优分别为金井美香和高田由美，对于年轻一代的动画观众来说肯定很陌生，但稍微资深一些的声优控应该能很快回忆起两人的声线，高田的代表角色是『天地无用』系列里的阿重霞，而金井则扮演过『寒蝉鸣泣之时』中的北条沙都子。既有名监督掌舵，又有名声优助阵，『金鱼注意报』当年的人气绝对是不弱的，否则十几年以后东映也不会吃饱了撑地重新发行 DVD-BOX，还一度在白金剧场里重播。如果以『金鱼注意报』作为模仿对象的话，对于一个小学升国中的少女来说难度也不算很高，因为漫画主要以 Q 版画风创作，间或穿插了一些正常头身比的典型少女漫俊男靓女，不过既然是搞笑题材，应该不会出现很夸张的华丽丽的星星眼，否则片桐的技能树恐怕在一上来就要点歪了。片桐回忆当年因为想练习漫画而加入美术部和漫研，倒是没有想过学学怎么画插画，在美术部也能看到一些用正规画材练习水彩画的前辈，总觉得逼格有点高不敢造次，想不到等她真正开始接触插画已经是远在十几年后的事了。

▲女体版哈利・波特

▲片桐为马戏团 2009 年的作品『Princess Party』绘制的应援插画，可惜当时她的偶像七尾奈留已经不在 CIRCUS

升入高中后，片桐也曾在朋友的怂恿下参加了同人志即卖会，并且鼓起勇气出了漫画本，当然照她的话说是纯粹不知天高地厚的瞎玩，准备的为数不多的 COPY 本和亲手制作的小周边根本无人问津，赔上了不知多少个周末节假日，却只是徒然当了好几回展会上的透明人。片桐倒也显然不那么沮丧，可能她早就意识到自己并没有漫画方面的才能，如果有何至于在国中到高中的这些年里都没有表现出来呢，说到底片桐还是把不少精力放到了学业上，并没有抱着某种程度的决心在经营自己的爱好。于是就这样告别了 5 年快乐的“一日三昧”的忙碌生活，顺利考入大学并迎来了自己的 18 岁生日，这时在片桐身上还压根看不出一点未来将成为 Galgame 业界一杆旗帜的苗头。咦？是不是哪里出了问题？

片桐雏太的整个大学生涯乏善可陈，转机——或者说危机——出现在了大学毕业前的最后半年，亦即日本大学生所谓“就活”的最

片桐雏太，如同儿戏般就职 BaseSon

BaseSon What a blind attack.

去！去哪里？片桐雏太连招人的游戏公司叫什么都来不及打听清楚，更不用说为画师选拔做一些有针对性的准备了。她早就做好了第一轮就被刷下来的最坏打算，还与朋友笑称面试完了一起去买醉。可当片桐从公司面试回来时手里竟揣着一份原画师的合同！妙就妙在，这家大张旗鼓招兵买马的游戏公司其实也是“二把刀”，说实在的也不清楚怎么招聘画师，这么不负责任的公司不是别家，正是 BaseSon。

片桐大概至今也说不清为什么 BaseSon 就这么轻而易举地把她收至帐下，明明要请原画师，可片桐是个连原画师到底要干些啥都不懂的懵逼大学生，说不定找条咸鱼来都比她强，咸鱼还不用领薪水。原因或许只能从 BaseSon 的创业史里去找。当年的 BaseSon 确切地说还不是一家“游戏公司”，而只是一个寄人篱下的“游戏品牌”，BaseSon 的金主是大名鼎鼎的 NEXTON，这家立足于大阪市天神桥一带寸土寸金高档地区的游戏公司手里一度掌握着几十个游戏品牌，这些品牌大多拥有半独立的开发体系，可以自行决定作品的企画方向，但最终的成品还是要交给 NEXTON 来审核并包装上市，公司社长铃木昭彦借创办自主规制的审核机构“软伦”并兼任理事长之职的便利，掌控了大批美少女游戏的流通渠道和生杀大权。本着大阪人的一身江湖气，NEXTON 旗下大部分游戏品牌都以开发重口味拔 GAME 为业，但这其中也有例外，那就是当年堪称 NEXTON 第一摇钱树的品牌“Tactics”。如今一聊到 Tactics 的黑历史总不免要重温一遍麻枝准的武勇谭，Tactics 品牌创立时的元老人物是后来的樋上大妈樋上至与教父级音乐人折户伸治，不久后麻枝准和久弥直树二人作为脚本作者加盟，形成了 Tactics“四天王”的格局，这群人后来因种种矛盾与品牌创始人 YET11 及东家 NEXTON 闹翻，麻枝准还一不做二不休地格掉了公司所有

后关键阶段。很不巧，片桐遇上了从 90 年代末开始的“就职冰河期”，日本社会正处于泡沫经济破灭后的最低谷，大学校园里最流行的一个词就是“就职浪人”，也就是说大多数人大学一毕业根本不用白费力去找工作，铁定能获得家里蹲浪人这份光荣的职业。当年片桐的就业前景究竟绝望到什么程度？虽然不清楚她到底念的是什么大学的什么专业，但竟然没有一家公司叫她去面试，以致于她怀疑大学文凭到底有什么用，还不如替父母省了这笔学费，可当时的高中文凭更找不到工作。常言道，技多不压身。有一两门手艺的人总能在不景气的世道里养活自己，片桐雏太有没有什么手艺呢？画画肯定算不上，要不就只有一张如同鸡肋的图书管理员资格证书了。就在片桐犹豫要不要忍受街坊的欧吉桑欧巴桑们怜悯的目光，去自家附近的商店街打工，或者到区图书馆去应聘打扫书架时，有一个同人圈的朋友发来联系告诉她有一家游戏公司在招画师，于是片桐也顾不上掂量掂量自己有没有这个实力，一口就应承了下来：我去！

▲同样出自『Hinadamari 8』的原创中国风角色，头上巨大的花卉头饰非常惹眼，在片桐的作品里不乏这类大胆的尝试

▲收录于同人志画集『Hinadamari 8』中的原创插画

电脑硬盘里的工作资料，造成品牌运作陷入了实质性的瘫痪状态，狂气的麻子也因此得到了“精神病”的美誉（误）。这曾经的“四天王”在Tactics留下的最后一部作品就是1998年6月发售的『ONE～輝く季節へ～』。『ONE』这部能让拥有『ToHeart』这样超级大卖作的Leaf社都不禁感到颤抖的“泣系”开山始祖不仅令主创者麻枝准一夜之间蜚声业界，也让发行商NEXTON赚得盆满钵满。所以麻子等人的突然决裂出走对于NEXTON毋庸说是一记晴天霹雳，更何况随麻枝准等人而去的还有『ONE』的整套开发企画，只剩下YET11这个光杆司令的Tactics是无论如何也做不出『ONE』的续作了。但NEXTON绝不会坐视一部神作就这样沉沦，在经由KID社之手勉强移植PS平台之后，NEXTON还是强行启动了『ONE2』的开发企画，接受这项闹剧般任务的就是新设立的BaseSon。

『ONE2』的创作背景是这样的，在公司外部，麻枝准、樋上至等人已经在NEXTON的主要竞争对手Visual Arts的庇护下创办了Key社，短短两年多时间里就接连推出了泣系神作『Kanon』和『AIR』，每一部都是销量直冲10万本的巨制，业界地位早已不可撼动。反观NEXTON内部，除Tactics以外就连一个正经做纯爱风格作品的品牌都没有，根本找不到合适的团队来接Tactics的盘，于是无奈只能临时组建新团队。心灰意冷的YET11已经在2000年离开了Tactics，这下品牌的老班底走得一个都不剩了，

△片桐雏太为第四届“绘师 100 人展”创作的插画

NEXTON 另起炉灶成立的 BaseSon 可以说是跟 Tactics 没有半毛钱关系的新品牌，这个团队从里里外外都是崭新的，崭新到连招聘进来的画师连原画是啥都不知道。懵懵懂懂踏入职场的片桐雏太的第一课就从如何模仿樋上至的画风开始。现在如果还有机会把『ONE』翻出来打一遍的话不难发现樋上大妈的画功其实很烂，Tactics 时代的樋上至是个连头身比和脸部曲线都画不好的三流画师，看过笔者以前撰写的樋上大妈专题的读者或许还记得，这位日后的“大艺术家”早年是个一点都不安分守己的无节操画师，在落户 NEXTON 之前已经换过两份工作，而且还念过绘画方面的专科学校，照理说基本功和经验都不会差，可樋上画出来的人设就是这么烂，本人自我感觉还特别良好，你拿她有什么办法。Tactics 时代的资料没了也就没了，况且樋上至画得又不好，曾经亲手炒掉樋上的 NEXTON 老板铃木的意思是要让玩家在新作里找到“再续前缘”的感觉罢了，画风多少有点樋上时代的 feel 就可以了，于是片桐跑去买了 Key 社的新作回来玩，却失望地发现樋上大妈的大饼脸画风跟『ONE』时比起来是有过之而无不及，玩樋上至人设的游戏就是给新人涨自信的，片桐也觉得还不如另找学习对象。当时的 Galgame 业界画风最拿得出手的画师无非就是五个人，Leaf 的水无月彻、F&C 的みつみ美里、ELF 的堀部秀郎、CIRCUS 的七尾奈留、ROOT 的 CARNELIAN，其中美里、奈留和 C 姐都是女流，画风也比较符合片桐的审美，片桐最终选择了七尾奈留和 C 姐作为模仿对象，其画风就是以这两人为基础发展而来的，当然这些已经是后话了。

其实要搞明白原画师应该干些什么并不难，作为流水线的源头片桐大可放心的是在她身后还有一群美工、CG 制作、CG 监修在帮忙打下手，绝不会让她孤军奋战，而且这批人的工作经验不可能比她更浅。但片桐的问题还不在这里，而在于她必须首先从原画的基本功开始学起！好吧，先从草图和线画开始学，因为有过几年同人漫画创作经验，原画的草图和漫画的 NAME 草稿大体相似，勾线也是基本功之一不用从头学起。至于 18 禁美少女游戏立身之本的工口 CG，怎么构图就只能靠自己去领会了（笑），一般裸体写真什么的是少不了的，玩玩别家的 Galgame 走走捷径也是不错的选择，让大学刚毕业的女孩子做这种事毕竟寡廉鲜耻，但总比在家里当自宅警备员混吃等死好吧。然后就是基本的上色技巧了，毕竟数码绘已经开始流行，但画师们的选择其实并不多，片桐以操作复杂的 Photoshop 作为起点多少还是遇到点障碍的，用 PS 的早期版本来一口气画完一张数码绘插画其实非常难，笔刷用起来很不顺手，而且图层和特效的运用都很繁琐，所以两年后当号称“傻瓜绘图工具”的 SAI 横空出世时，片桐当然是义无反顾地投入了后者的怀抱，她至今都是一个 SAI 的坚定拥护者，这也是后话。

刚入职 BaseSon 时的片桐还不知道自己日后还要担负起插画的重任，因为插画工作一般都会交给一个品牌的当家画师来操刀，而在一开始 BaseSon 尚未确定由谁来担当主力原画师，因为跟片桐同一期加入团队的还有一位男性竞争者。

日阴影次，
名字里带阴影面积的男人

Hikage Eiji, man in the shadow

这个跟片桐雏太一同参加画师选拔会，并一同被 BaseSon 看中并签下的男画师——有着一个不可思议的笔名——叫做日阴影次。不，确切地说应该是“被叫做”日阴影次，因为这个笔名是被强加到他头上的。

说来日阴影次笔名的由来是个可笑而又带点屈辱意味的故事，日阴与片桐本来是同一批参加 BaseSon 画师选拔会的同仁，只因为片桐在选拔会上的成绩拔得头筹，于是在一同被公司录用后片桐就捡了个便宜的“前辈”当了起来，在确定笔名时片桐给自己取了个“雏太”的可爱名字，“雏太”的日语发音ひなた其实一般情况下大多写作“日向”。同期入职的还有另一个笔名叫八叶香南的画师，此人 2001 年加入 NEXTON 旗下，还曾在 Tactics 短暂待过一段时间，在这群新人面前算是个大前辈，这人就跟日阴开玩笑说，既然片桐是“日向”，小弟你就干脆叫“日阴”算了。既然大前辈发话，身为后辈也不好拒绝，就这样“日阴影次（Hikage Eiji）”这么个读起来挺顺口但写出来很奇怪的笔名便从此跟随其所有者开始了驰骋业界十几年的漫漫征程。

刚刚入职的日阴影次起初无论如何也搞不明白怎么就在选拔会上输给了实力不如自己的片桐雏太，后来随着人生际遇、职业发展的变迁，日阴终于明白了“运气”也是实力的一部分，论运气身在“阴面”的日阴在身处“阳面”的片桐面前只能甘拜下风。日阴影次的起点其实比片桐要高，这也是他自认为实力可能略胜后者一筹的原因。

▲日阴影次参加第三届“绘师 100 人展”的作品，他代表大阪人画的是在夕阳下品尝章鱼小丸子的少女，背景里的是大阪地标通天阁

日阴影次良好的自我感觉无非是因为他觉得自己的“工口魂”很早就觉醒了，与入职时还浑浑噩噩的片桐雏太不一样，但其实论绘画的基础日阴却未必胜过片桐。日阴接触到绘画这门兴趣已经是高中时代的事了，据说是被损友推荐了一款野球拳类的游戏，打完之后浑身不爽，大骂游戏画师怎么如此可恶，裤子都脱了就给他看这个，美少女们衣服将脱未脱的样子完全是在吊玩家的胃口。那好，不如就自己来试试怎么画美少女。话虽如此，真要画起来就没那么简单了，中途加入美术部、漫研的路走不通，自学又不得要领，就这样一直拖到了大学时代。当年 TRPG 桌游还在风靡，日阴在跟朋友耍桌游时又旧事重提学画画的愿望，正巧有个朋友经常出摊卖同人本，这才为他找到了学习绘画的门道，这位损友还安利他美少女游戏，原先高中时代碍于父母的管束不能玩的工口游戏如今可以正大光明地买来玩，而 Galgame 的人设画风与 TRPG 有着天壤之别，多少让他回忆起了高中时玩野球拳游戏的那种脸红心跳的感觉，无形中为他打开了另一扇门。此后日阴就跟着

朋友一起一边搞同人创作，一边设计原创美少女角色，忙得不亦乐乎。但这种忙碌其实只是为了麻痹自己的假象，很快到了毕业找工作的时候，一心想着“要去大手游戏公司上班”的日阴面临着要么回老家种番薯，要么饥不择食随便找家公司确保饭碗的艰难抉择，最终还是理智战胜了情感。后来当得知 BaseSon 举办画师选拔会招聘游戏原画师时，日阴已经在做自己人生的第二份工作，他当然不介意再换第三份工作，于是怀着破釜沉舟的心情辞了工专心在家备考。说来也巧，NEXTON 的办公大楼就在离日阴住处 10 分钟车程的地方，日阴早就在盘算将来上班如何如何便捷，可以省下一大笔通勤费用之类的后事。选拔会投稿截止日期的最后一天，日阴优哉游哉地骑着小破车直接去 NEXTON 送稿子，仿佛雀屏中选早已是板上钉钉之事。然而可惜的是结局日阴只猜对了一半，他确实顺利地被 NEXTON 录用，但名次排在他前面的却是一个一脸呆样的应届毕业女生。不过对日阴打击更大的是 BaseSon 最初安排给他的工作竟然是“画背景”！

片桐&日阴，处子秀后一个向左一个向右

Hinata & Hikage, goes differnt way

BaseSon 对画师人选的安排是简单而粗暴的，选秀的状元得主片桐雏太理应是最强实力者，应该被委以主力原画师的重任，同期录用的日阴影次和其他画师就分别担任背景作画、CG 加工等一系列流水线工作，另外还安排资格稍老的八叶香南来指挥美工团队，因为包括八叶在内的熟练工大多是从 NEXTON 旗下其他品牌临时调来的，不宜安排到重要岗位上。这样的安排看似合理，但前提是公司早就做好了通过试错来锻炼团队的心理准备，既然『ONE2』是一部被寄予厚望的大作，那就不可能给 BaseSon 试错的机会，铃木社长的经营哲学就是要么一炮而红被捧上天，要么立马砍掉重练。于是难题又被丢回给了 BaseSon 新生的原画组，前作『ONE』有 6 位女主角，虽然大家都很想为新品牌争口气，但以手头临时拼凑起来的制作阵容，『ONE2』要在主角人数上超越前作显然是不切实际的，最终妥协的结论是 5 位女主角，4 位男女配角共 9 人的庞大角色阵容，指望一个还在适应新职位的菜鸟画师来一力承担 9 个角色的设定工作如同痴人说梦，这就不得不推翻之前的决定，考虑提拔一位第二原画师，于是乎机会终于降临到了一直不走运的日阴影次的头上。

▲日阴影次为虎之穴创作的夏日浴衣角色，日阴似乎也并不是只会画巨乳熟女，否则日后不会创作出孙尚香这个角色

日阴影次回忆当时是如何夺下第二原画这个职位时百感交集，他说自己吃了整整一个月的炸鸡排咖喱饭给自己打气，因为日语里“カツカレー”有“得胜”的谐音在里面，被认为是好彩头，而鸡排咖喱饭又比猪排咖喱饭便宜，可再便宜再好吃的东西吃上一个月也确实够呛了。不仅如此，有时为了赶出上司满意的人设稿，日阴必须连续熬夜加班，最长记录是一周没有回过那个仅仅骑车 10 分钟就到的家。有趣的是在人家片桐雏太的访谈里就一点也看不到与创作处女作时的辛酸史有关的内容，那时的片桐好像还没有从先前家里蹲的状态里完全缓过神来，令她印象最深的事情竟然是睡觉，片桐几乎是走到哪睡到哪，有时在办公桌上倒头就睡，被揪起来后又堂而皇之地睡起了回笼觉。一旁看在眼里的日阴影次嘴上叫着“雏太老师你辛苦了”，心理肯定恨不得把键盘砸过去。

如果不是顶着“泣系开山始祖正统续作”这么大个来头的话，『ONE2』的开发倒也不至于窘迫到要逼着员工住公司的节奏。『ONE2』的开发阵容也不算很坑，从 NEXTON 另一个品牌 PL+US 调来的青山拓也和八叶香南曾在一起合作过两三部非重口味拔系的游戏，彼此间有些默契，如今一个负责撰写脚本，一个负责带美

术团队，配合起来应该毫无问题，业界大胆启用新人来做主力原画师的游戏公司也并不少见，不能说片桐雏太 × 日阴影次的组合就是明显的软肋，事实上这两人的配合也挺默契，至少看起来是这样。『ONE2』的问题还是在于 STAFF 缺乏号召力，而且没有足够的时间来磨合团队，其结果就是人设、脚本、音乐等各方面都留下了明显的赶工痕迹，完成度上打了不小的折扣，以致于一年后的 2003 年 4 月 BaseSon 硬着头皮推出了一个“WITH VOICE 版”，总算把来不及做进去的配音音轨和一部分 CG 和配乐给补上了。

单论该作的人设的话，视觉上已经完全达到了 2000 年代初业界的中上水准，游戏画风已具备一定的原创性，CG 的品质也有连贯性，可以说是用心之作。当然拿来与 4 年前的『ONE』相比的话肯定完爆桶上大妈，跟同时期 Key 社的『AIR』比较起来视觉上也绝对是不遑多让的，但 Key 当时早已在业界舆论上占据了制高点，键子们的调调从来就是忽略游戏原画层面，而大谈特谈世界观、脚本和音乐的，这么说起来就连 Leaf 也不敢轻易与之刚正面，更何况是号称正统续作，其实是来历不明的『ONE2』。对『ONE2』原画最好的评价就是没有评价，对脚本，对音乐亦是如此，实际上市场对『ONE2』的总体反应普遍很冷淡，这可以说是在 Key 社迅速崛起后的必然结果，正统之争此刻已变得毫无意义。片桐和日阴两位新人画师聊以自慰的是，自己的处子秀并未招致恶评如潮，NEXTON 也没有因为 BaseSon 第一弹打了闷炮而迁怒到员工的身上，还是继续给他们时间完善游戏推出“WITH VOICE 版”。

用现在的眼光来看，『ONE2』时期片桐雏太的画风跟后来的差别非常大，彼时还处于画风草创期的片桐应该大量参考了 C 姐的成名作『无颜之月』的画风，无论是脸型、五官的比例和位置关系，还是层次感非常分明的上色手法，『ONE2』跟『无颜之月』都有很多相似之处。此外作为当时业界的一条主流，山本和枝的典型风格在片桐的画风中也有所体现，仔细观察角色眉眼部的细节，尤其是做出某些眼角和眉梢上翘的表情时跟山本的画风如出一辙。这其实也不奇怪，C 姐本来就是片桐心仪的模仿对象，而山本大妈当年在大阪也算一块响当当的招牌，是很多后辈画师争相学习的对象。

新人靠模仿名画师的画风来摸索自己的风格在业界司空见惯，不值一提。有趣的倒是片桐与日阴的分工和此后两人画风各自发展的脉络。不知是疏忽还是故意为之，BaseSon 没有公布两位画师的分工，玩家只能从后来片桐发表的个人画集里刊登的作品来推测片桐负责的应该是小菅奈穗、望月绫芽、芹泽心音这三个角色，日阴分到的是香咲乃逢和深月遥这两人，其中只有深月遥是年龄和体型明显不同的教师熟女型角色，其余 4 位女主角无论从画风还是体型（主要是胸部、臀部、大腿这些容易染上个人风格的部位）都看不出有明显的差异，可见片桐与日阴的同步率是很高的，这只能说明担任辅助任务的日阴被要求与片桐的步调保持一致，代价当然是牺牲掉一些自己的风格。

唯独能看出日阴影次一点点“倔强抗争”的影子就是熟女深月遥这个角色，原本在主角阵里加入一个可推倒的教师角色就是对前作的一种颠覆，麻枝准虽然离经叛道惯了，却对年上系角色不怎么感冒，『ONE2』想剑走偏锋一下来吸引眼球也不是不能理解，但其实更深层次的因素是 NEXTON 根深蒂固的拔系思路，认为

没有熟女就撸不了管。日阴一开始也万万没想到一个临时加进来当做调味料的熟女角色会就此改变他的职业生涯，原本他很有可能就这样一直被置于片桐雏太的阴影下长期担任第二原画师，但因为一次偶然的机会一个叫阪本海老人的游戏监督看中了日阴的作品，向他抛出了橄榄枝。这个阪本海老人当时在铃木社长的授意下组建了新的拔 GAME 旗舰级品牌 Liquid，并任主力企画人和监督。Liquid 在 BaseSon 出道不久后，也就是 2002 年 11 月也发表了处女作『凌辱ゲリラ狩り』，邀请了著名画师白猫参谋（当时的笔名叫黑姬堂）来操刀，原画的整体质量极为惊艳，市场反响非常热烈。可惜白猫参谋毕竟是敌对公司 VA 旗下品牌 13cm 的当家原画师，后来又被新崛起的 Candysoft 挖角，始终不可能长期为 Liquid 所用。兴许是在年轻的日阴影次身上看到了不输给白猫参谋的潜力，阪本海老人只凭着深月遥这一个角色就当即拍板向 BaseSon 要来了日阴，委以 Liquid 主力画师的重任。那么日阴影次本人的态度又如何呢？起初刚踏足游戏圈时日阴的感受是美梦成真，“想不到真的能靠画美少女来赚工资”，有一种“即将振翅高飞的感觉”，可在吞了一个月的鸡排咖喱饭后又觉得被一个小丫头强压一头实在不是滋味。况且身为雄性动物，在本能的驱使下还是更喜欢画一些露出度高的作品，Liquid 在恰到好处的时机发来的邀请对日阴来说完全没有拒绝的理由。

就这样，仅仅合作了一部游戏，相处了一年多的片桐雏太和日阴影次这两人从这一刻便各自踏上了不同的道路。5 年后当两人再次相逢时，又将擦出怎样的火花呢？（未完待续）▲

You Are Fool！2016

愚人节趣闻大盘点！

■ 文／如月千早 ■ 责编／稗田 ■ 美编／塔里

好了好了，又到了一年一度的谎话连篇时间。今年的愚人节大家玩得开心吗？如果4月1日当天和我们一样翻来覆去在网上搜集各类新闻假闻趣闻丑闻，那么有劳各位和我们一起再次回顾业界大佬在一年里玩得最疯狂的一天；如果你因为什么原因错过了这特别的日子，那么就更不能错过与我们一起狂欢！感谢在百忙之中帮我搜集消息和捏他的小伙伴们，我们这就废话少说直入正题。首先，还是按惯例选出今年的最佳！

比脑洞无人能敌的 N+

TOP PSYCHO COMPANY NITRO PLUS.

一直有关注愚人节新闻的人，可能已经比较有经验，不用提醒一到日子就会前往那些往年玩得很欢乐的厂商主页去找乐子。可是今年，以往很卖力的 age 和 alice 都没有搞出什么大新闻，型月虽然依然很有病，但比起正值 15 周年脑洞越来越大巨大的 N+ 来说，还是欠了一点火候。

在索尼子和破叉子之后，今年四月一日，N+ 终于公布了公司旗下新的偶像——号称“史上最幼的性感模特儿”的幼女索尼子酱！这等破天荒的消息一出立即在推特上引起了轩然大波，业界著名的玩具周边杂志社电击 hobby 竟然也掺了一腿，宣布开始制作以年仅 10 个月大的索尼子酱为主题的写真集和手办！当然，其不管写真集还是手办，都不是我们熟知的那个

▲ 就算只有一颗乳牙也要玩刷牙 play，这种执着……

巨乳星人索尼子，而是真正以幼女姿态为对象的。绅士们，你们是否感受到了灵魂的颤抖！

顺便一说，今年正好是索尼子“出道”十周年，四月一日这活动结束之后，官方紧跟着就表示索尼子真的要出纪念画集哦！只不过是不犯罪的内容（？）！

除了索尼子之外，N+ 在这天还为刚发售不久的 15 周年纪念作『冻京 NECRO』搞了一个 TV 动画的新闻出来，题为『凍京ぐらし』！很明显是以『丧尸学园』(がっこうぐらし)为捏他，『冻京』里四个主要角色在这部将于 2199 年 4 月播放的动画里，以“冻京生活部”的部员身份，在荒废的冻京里荒野求生……更绝的是，官方同时还公布了一段 OP 动画，其中为 OP『ふ・れ・ん・ど・し・た・い』(即『丧尸学园』的 OP)献唱的竟然是 N+ 目前御用的歌手、为『冻京』创作 OPED 的小野正利。前红白歌手竟然平然着在这样一个企划中用原 Key 唱着卖萌歌，实在太拼了……

当然，对于N+来说，费这么大周折，也并非单纯为了狂欢，再胡闹的同时，准备发售全年龄版的『冻京NECRO』的知名度也唰唰地上涨了，这算盘打得真是好……

手游大狂欢

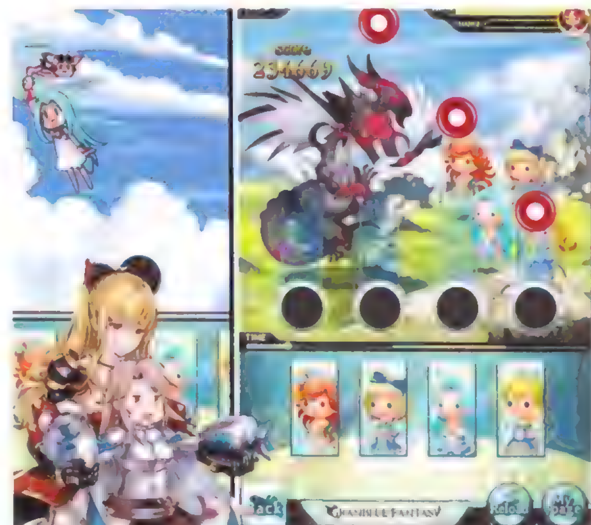
F2P SMARTPHONE GAME SAVE THE GAME INDUSTRY.

随着日本手游产业的火爆，近几年来愚人节里手游厂商也越来越活跃，到了今年，倒不如说手游厂商的表现已经赶超了以前我们关注的游戏和动画厂商。

『Fate/Grand Order』究竟有多火，我们在这里就不多说了，毫无疑问的是，这款手游改变了很多人眼里型月的印象。而对于型月来说，自从游戏开服之后，他们这帮喜欢偷闲的人就再也不能好了。在临近愚人节的时候，蘑菇在个人网站"竹箒日記"上还表示去年玩得太过头，今年又因为『FGO』忙得不可开交，今年愚人节就不参与了。结果四月一日当天当大家打开『FGO』游戏的时候，却发现游戏中所有英灵卡片上的图，全都变成了官方漫画『もっとマンガで分かる！FGO』里那种充满魔性的Q版蠢萌画风！单独看一张卡片我们可能笑笑也就过了，可是截止当时为止的105名英灵一个不漏全都有份，于是在队伍编程画面一排蠢萌的英

灵组队的时候，简直感觉在玩另一个游戏www 不仅是在游戏里面，蠢萌还跳出游戏蔓延到了型月的官网，其首页上最醒目的几个位置的人物绘也无一例外地遭了毒手……这些插图的作者——ヨリ是个出身P站的同人画师，起初因为用这种独特的风格创作了很多『偶像大师』的同人为被Fans熟知，后来被型月招安，成了型月画师阵里比较特殊的一员，不知道这一次是谁想出这么一个有病的主意，总之ヨリ老湿画了百来张图实在是辛苦了。

接下来，看看在天朝虽然知名度不是特别高，但在日本一直人气数一数二的核心向手游『碧蓝幻想』。或许大家还记得年初的时候有个新闻报道过某个日本手游因为压榨氪金过于严重引起玩家众怒和炎上，导致日本消费厅介入的事件，没错，就是那个『碧蓝幻想』。在去年的愚人节，他们宣布该作将转型成偶像育成游



▲图就当天的实际游戏体验来说，要一个网页游戏来还原音游实在是太勉强了。

戏，不但制作了正儿八经的偶像 LIVE PV，还配了一首专门为愚人节创作的新歌——『キミとボクのミライ』。后来因为反响太强了，这首歌还作为单曲 CD 发售，并在当周 origin 排行榜上名列第六名……在今年，官方又表示该作将变成音乐游戏，而且在游戏中还提供了正经的教学和试玩，跟去年不一样，这次真的是可以玩的哦！原本的 RPG 战斗变成了音乐游戏的方式尽兴，而且从剧情的设定上来说，今年竟然还是去年偶像计划的延续，讲述几个主要角色当上偶像之后的故事，实在是玩得溜。

因为一些先天性的优势，『扩散性百万亚瑟王』和其续作『乖离性百万亚瑟王』在天朝都是颇有人气的作品。接触过这两作的玩家大概知道，在游戏 APP 内有一个不定期的连载漫画名叫『弱酸性百万亚瑟王』，后来还专门制作了网络动画。在今年的愚人节，『乖离性百万亚瑟王』游戏里发生了被游戏『弱酸性』的登场角色占领的事件，据点、探索和任务报酬等画面都有『弱酸性』的角色登场，甚至在特别任务里还会作为敌人出现……

『锁链战记』作为一个持续了多年人气的作品，前两年一直没有什么大的动静，今年愚人节总算玩了一票大的：官方宣布，游戏将推出名叫『锁链战记 AR 日本列岛篇』的最新版本。这个版本里，游戏的舞台将穿越到平行世界的日本，游戏中的角色将在以现实为背景的环境中展开冒险和战斗，玩家可以拿着手机通过摄像头在实地寻找并获得相应的角色。与此同时，官方还同时将发售进一步扩展游戏体验的周边——“锁链眼镜”，只要带上它，就算不看手机屏幕，也可以将游戏必须的信息投影到现实里，可以说能为游戏带来划时代的新体验呢！

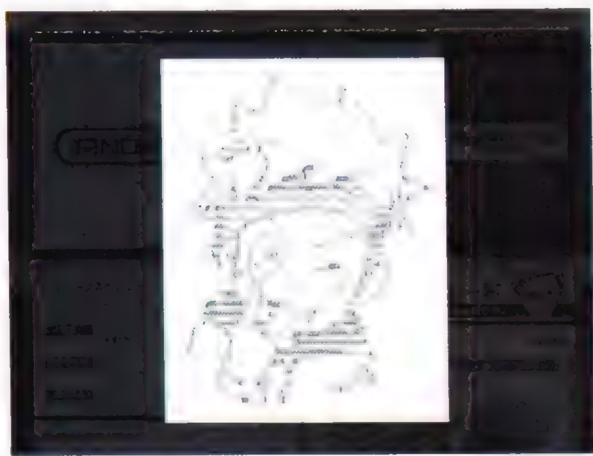
游戏公司的常态

AND ALWAYS, HAVE A NICE DAY.

多如牛毛的 GalGame 厂商一直都是愚人节比较活跃的群体，或许是因为他们不需要像全年龄的动画，漫画作品那样在意自身的品牌形象，所以胡闹的时候都比较放得开，脑洞也更大。

整体来看，虽然黄油市场并不景气，但厂商们在今年还是一如既往地平稳发挥，除了很多有趣的点子，我们选择一些介绍——至于太过糟糕的一路性之类，咱们还是不提了。

近年来，5pb. 在志仓千代丸一手扶持起来的科学 ADV 系列的威光之下，过得还是十分滋润，志仓作为创作者的手腕也得到了大家的肯定。就在今年的 3 月 28 日，志仓刚刚公布了由他带队创作的最新作『Anonymous;Code』。故事背景是未来，主人公是一个黑客，用能存档和读档的能力……虽然志仓明确表示该作与科学 ADV 系列无关，但还是吸引了大量的眼球。



而就在随后到来的愚人节，『Anonymous;Code』立刻就开始刷存在感了——打开 5pb. 的首页，我们就发现网站已经被该作的主人公高冈步论给黑了，网页上处处被留下了类似“到此一游”的信息。而与此同时『Anonymous;Code』的官网也发生了意外，介绍内容完全改变，看样子是我们熟知的那个“超级嘿客”做出了反击 233……另外一个容易看漏的一处是，5pb. 被黑掉的网页上，还混入了一个重要的消息：『Steins;Gate』系列的最新作“定年科学 ADV”『Steins;Gateball』，游戏讲述该系列的登场人物 labmem 们老年时代的故事（定年为退休的意思），将于 2051 年春天发售，有兴趣的话可以提前几十年预定哦～

在黄油界算是中流砥柱的 Frontwing 去年推出了集结全社精英制作的新作『果てつること無き未来ヨリ』，但目前来看反响还是比不上前两年的看家作品『灰色』系列，于是在 4 月 1 日，官方再次公布了一款灰色系列的衍生作品，想必是打算通过该系列再重新捞一笔吧。该作名叫『KING OF GRISAIA』，故事设定竟然是延续了外传『アイドル魔法少女ちるちる』的世界观，主人公雄二为了成为姐姐一姬那样出色的偶像，而走上了艺能界之路，他与两位同伴组成了名为“YABUINU”的男性偶像组合，很快

定年科学ADV

シュタインズゲートボール・ゼロ

Steins;Gateboll

－20××年、ラボメン達の老後－

2051年春発売予定

就登上了顶级偶像的舞台。这时候，原作中大BOSS奥斯罗蒂领竞争对手突然向雄二等人所属的事务所发起了挑战，于是为了拯救事务所雄二不得不怀着背水一战的心情与同伴们一同参加四年一度的以“攻略女孩子”为指标的偶像大赛……好吧，不得不吐槽什么乱七八糟的ww顺便一说，这张宣传海报完全照抄年初上映的『偶镜少男』(KING OF PRISM)，还原度100%……

在去年公布了将制作十年前的名作『タユタマ』的续作之后，Lump of Sugar的关注度一下子提升了不少。今年愚人节，毫无悬念地为『タユタマ2』做起了宣传——只不过这次是动画版。不知道为什么，明明游戏在5月份就要与我们见面了，可是这部动画却要在20017年4月才播放，而且还是现在地球上不存在的几家电视台播出……虽然大家都知道这是愚人节捏他，但是这条消息的可信度却并不低，一是因为前作就曾经动画化，作为续篇，本作动画化的可能性而并不低；二是这条假消息里使用的海报图是全新绘制的，而且画风不是游戏原作的人设，而是动画风格，坦白地说很难想象方糖社会为了愚人节的捏他专程做一次动画人设，或许不久的将来，动画化的消息就会正式到来吧。

Key社这边同样是宣布了动画新作，不过这边显得更有气势：不但是剧场版动画，而且还是同时公布了4部。其中主打作品是『Rewrite』的外传作品『魔法の第三惑精 クリーミィ☆かがりん』，讲述的是“史上最没有干劲的魔法少女”与“46亿年的儿歌”的故事，话题的规模真大啊！同时上映的『真人－怒りのデスマッスル－』也不可错过，看样子是来自『Little busters！』的真人和『Angel Beats！』的高松这两大筋肉脑的公演……终于等到这一天了！一定要出啊！另外不得不提的是，同时上映的电影中，还有『星之梦』这一部，不过愚人节当时看起来这一部最普通，没有引起多少人注意，没想到愚人节过去没几天，key社就正式公开了该作的动画化……看来在一定要在愚人节公布真消息已经是key社的传统了。

最后再看一个比较特别点的吧。刚刚播完动画，游戏也已经发售的话题作『少女们向荒野进发』算是最近比较热的作品。在愚人节这天，官方突然开设了作中主人公们的社团，六波罗的官方主页，在其主页上发布了『朝森さん家の24時』发售的消息。该网页内容十分完善，故事，背景，人物介绍到需要配置，连发售日等等都应有尽有，而且到现在这个网站依旧存在。就算今后真的发售这么一款作品，笔者也完全不会意外……

结语：今年也是丰收年
EPILOGUE

或许会有人问，为什么我们愚人节专题很少介绍动画相关的捏他？也其实并不是因为笔者的偏好。正如前文提到的那样，动画厂商就算有做相应的活动，大多也比较简单，最主流的就是只放一张假消息图片的一图流，整体显得缺乏创意。今年度比较有特色的就要数一次公布了三部新作动画而且每张海报都非常给力的『working！！』，让主角互换演出的『在下坂本，有何贵干』和『昭和元禄落语心中』，网页全体变成电针风格的『Joker Game』；主页被僵尸劫持，必须玩迷你游戏才能拯救主人公们的『学战都市』……

尽管还有很多可以吹嘘的内容，但限于篇幅，我们就讲到这里。今年虽然没有像往年那样出现魔法少女热，偶像热，或是舰娘热那样比较集中的题材，但是整体来说，各种假新闻还是大丰收。虽说越来越多的公司意识到愚人节就是一个难得的宣传机会，但是对于观众来说，只要能让我们对着屏幕傻笑一阵，就怎么都好。总之，期待明年！▲

不氪金你真的可以变强（三）

『Fate/Grand Order』英灵全扫描

Fate/Grand Order
フェイト グランドオーダー

■文／岩烧碳渣 □责编／如月千华 ■美编／塔里

第五章实装，带来了一大批新英灵，一众跟美帝有关系的英灵逐一登场，笔者瞬间迷失了方向不知道应该先介绍哪个。然后又是各种活动接踵而来，运营更新太快看来也不是一件好事。今后大概会更改方针，每期会有一两个人气新英灵附带一些旧英灵介绍与分析，希望各位看官喜欢。

**『Fate/Grand Order』 Servent scanning record part Ⅲ.
You don't know the power of money side!**

Jeanne d'Arc
贞德·达克

职阶	Ruler	HP	2420 / 16500	ATK	1482 / 9593	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hits	3 枚各 2Hits	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	启示 A	8 回合	初期	赋予自身每回合获得暴击星星 [Lv.](3 回合)	3	4	5	5	6	7	7	8	8	9
	真名看破 B	7 回合	灵基再临 [1]	赋予敌单体〔Servant〕宝具威力大幅下降 [Lv.](1 回合)	15%	16.5%	18%	19.5%	21%	22.5%	24%	25.5%	27%	30%
	神明裁决 B	8 回合	灵基再临 [3]	赋予敌单体〔Servant〕硬直状态 [Lv.](1 回合)	70%	75%	80%	85%	90%	95%	100%	100%	110%	120%

职阶技能	技能名	效果
	对魔力 EX	自身弱体耐性提升：25%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	リュミノジテ・エテルネッル 我が神はここにありて	A	对界宝具	Arts		
	赋予己方全体无敌 (1 回合)					
	赋予己方全体防御力提升 [Lv.](3 回合)	5%	15%	20%	22.5%	25%
	(宝具升级后) 赋予己方全体防御力提升 [Lv.](3 回合)	10%	20%	25%	27.5%	30%
	赋予己方全体每回合 HP 回复 < OC 效果 UP>(2 回合)	1000	1500	2000	2500	3000
	赋予自身眩晕 (2 回合)					

关于角色

来自奥尔良的少女——圣女贞德的故事想必很多读者朋友们都耳熟能详了。这位不识字的 17 岁农村女孩，却在短短几年内成为了传奇人物。甚至在之后的几百年升格成了圣人，法国的民族英雄、法兰西的标志。她将一场原本枯燥乏味、普通人民深受其害但却不感兴趣的王朝间的冲突，变为一场热情激昂的保家卫国的圣战。她是狂热的信徒、宗教神秘主义者，天真纯洁，却又可悲地成为一枚被当权者摆弄的棋子。同时贞德又是现代民族主义的创始者和象征，被崇拜的女英雄和圣女。以她为题材的电影、戏剧、音乐、小说在之后几百年间层出不穷，特别是到了近代，各类欧式奇幻游戏不出现个与贞德有关系的素材或者不出现一个贞德，就浑身难受。

所以，Fate 系列搬了那么多欧洲英灵出来，怎么可能少得了鼎鼎大名的圣女贞德？『Fate/Zero』里“爱的战士”老虚就先让他的同僚——吉尔·德·雷出来为了贞德癫狂了一把。到了『Fate/Apocrypha』，贞德终于以全新的职阶 Ruler 作为裁判一职，参与到了所谓的“圣杯大战”中来。

角色解析

FGO 里实装的第一位 Ruler 职阶的英灵，也是 FGO 初期英灵之一。因为 Ruler 的职阶特性，让贞德面对除了 Berserker、Avenger、Shielder 外的其他职阶，受到的伤害都会减半。再加上截至截稿前全游戏最高的血量，以及能够使己方全体无敌一回合的宝具，让贞德这个最肉的角色在各种高难度副本中如鱼得水。配卡有 3Arts，NP 效率优质，让其能够反复地释放宝具。技能方面有着无负面效果的三回合产星，非常实用，另外两个针对英灵的技能，在高难度本中很容易发挥出效果，就是平时带着用不太上罢了。不利点一般在于攻击能力不太突出，虽然有 Ruler 职阶带来的 1.1 倍攻击补正，但白值 ATK 还不到 10000，而且没有什么克制加成。自身吸星权重又略高，比较难以控制队伍的暴击星星走向。还有重点的弊病就是宝具带来的 2 回合硬直，碰上卡组刚洗牌配卡大量贞德会导致行动障碍。对于新手来说特别需要注意的，就是在贞德自身的 Barve Chain 中，切勿在首枚就选择宝具，那会因为硬直负面效果使得后面的配卡全部无效。不过，就算把宝具放在 Barve Chain 的最后一枚指令卡上，也会因为硬直负面效果导致 Extra 攻击被跳过。

贞德因为其前无古人后无来者的生存能力，让加入了她的队伍生存力都提升了一个档次。游戏初期还有号称完全无敌的“JAS（Jeanne · Andersen · System）”队伍，后来这个队伍随着 Arts 卡为主力的英灵不断增加，逐渐发展成为了现在的“蓝卡队”。关于这个队伍构筑方式和主要战斗方法这里就不展开研究了。在礼装搭配方面贞德比较百搭，发挥技能产星优势，搭载“2030 年の欠片”是比较常规的选项。没有这个欧洲证明礼装的话，选择提升 NP 获得量的礼装或者增加防御、血量的礼装都是很好的选择。这里特别推荐“聖者の依代”，能够免疫三次弱体状态，没有对方阻挠的话，可以最多免疫三次宝具带来的硬直负面效果哦。

总评

虽然没有“目标集中”技能，但却是个可靠的肉盾。在面对各种高难度副本的时候，别犹豫了带上贞德肯定没错的。

Jeanne〔Alter〕

贞德〔Alter〕

职阶	Avenger	HP	1724 / 11761	ATK	2046 / 13244	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 4Hits	2 枚 各 2Hit	1 枚 各 3Hits	7Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	自己改造 EX	7 回合	初期	赋予自身暴击威力上升 [Lv.](3 回合)	20%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	41%	44%	50%
				赋予自身星星分配比重上升 [Lv.](3 回合)	400%	440%	480%	520%	560%	600%	640%	680%	720%	800%
	竜の魔女 EX	7 回合	灵基再临 [1]	赋予己方全体攻击力上升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
				赋予持有〔龙〕特性的己方全体攻击力上升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
	うたかたの夢 A	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
				赋予自身无敌状态 (1 回合)										
				自身 HP 减少	1000									

职阶技能	技能名	效果
	復讐者 B	自身受伤害时获得的 NP 提升：18% 除自身外己方全体弱体耐性下降：10%
	忘却補正 A	自身暴击威力提升：10%
	自己回復（魔力）A+	赋予自身每回合 NP 获得：4%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ラ・グロンドメント・デュ・ヘイン 吼え立てよ、我が憤怒	A+	对军宝具	Buster		10Hit
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
	赋予对象强化无效状态 (1 次)					
	赋予对象诅咒 (5 回合)< OC 效率 UP>	500	1000	1500	2000	2500

关于角色

在 FGO 主线第一章就登场的 Boss 角色，终于在千呼万唤中以 Avenger 的职阶实装。讲道理，黑贞德并不是贞德的另一种召唤形式，而是法国元帅吉尔・德・雷用圣杯制作出的，为了复仇而生的贞德。这位黑色圣女，其存在根本就是吉尔的愤怒、偏见以及夙愿。作为英灵，黑贞德对 Master 非常尖酸刻薄，但毕竟本体是个老好人，所以本性对 Master 还是有着敬爱的感情的。虽然没有普通少女的喜好，但还有一颗深藏着的乙女心。据某 Avenger 的英灵透露，黑贞德的深层意识中，希望能够被符合自己喜好的美男子们包围着同时进行复仇大业。这种反差萌，也算是黑贞德这个角色的一大卖点。

在第一章出场时就有单独立绘，但这次实装又换了新立绘，待遇简直好。当然职阶也是换了的，继承了 Avenger 的种种特质，跟第一章时玩家们所预想的战术地位完全不一样了。

角色解析

同样是 Avenger，黑贞德虽然职阶技能跟岩窟王一样，但 Rank 有差异，总体来看，黑贞德的效果比较占优。黑贞德极尽攻击之能事，比岩窟王更丧病。超越金时爹和黑狗截稿前 FGO 里最高的 ATK，以及全 5 星英灵最低的 HP。还有 Avenger 职阶带来的 1.1 倍攻击补正加持，虽然没克制但靠着本身白值攻击力就能大杀四方（跟贞德正相反呢）。配卡 B2/A2/Q1 跟 Buster 宝具可以组成 Buster Brave Chain。NP 提升效率比较一般，但职阶技能中有两个跟提升 NP 有关，所以总体来看属于良好的水平。三个技能全是攻击强化型，值得注意的是虽然黑贞德“竜の魔女 EX”可以提升己方全体龙属性的攻击力，但她自身并没有龙属性。其他龙属性的英灵有大家常见的饭桶王系列 1、2、3、4、5、6 以及伊丽莎白、清姬、圣乔治这些跟龙有关系的。不过也不用特别在意这个附带的效果，容易本末倒置。宝具上有个很关键的效果就是“赋予强化无效状态 1 次”，这个状态只要没有被消除的话就会一直存在，而且只要是带有强化效果的技能，会将这个技能所有效果都消除。所以对于带有多重效果的强化技能的 Boss 来说，这招是个大杀器。在高攻高输出的另一面，就是非常低下的生存力。黑贞德最大的弱点就是除非对上 Ruler 否则没有任何的克制可言，被随便蹭几下就贫血。虽然不及 Berserker 那么脆，但一般的 Berserker 都有生存技能保底，所以关于黑贞德的保护是需要玩家仔细对待的。

队友选择方面黑贞德因为第一技能“自己改造 EX”的关系，相当适合加入红卡强化为主的暴击队伍里，虽然其自身打星能力不足，吸星权重也不高，但可以依靠操作来弥补。为何这么说呢，因为黑贞德的 Extra 攻击拥有很优秀的打星效率，加上 3Hit 的 Q 卡，使用得当可以充当一个辅助打星手。吸星则可以利用技能以及礼装进行调整，比如增加吸星权重的“封印指定執行者”，当然万能礼装“2030 年の欠片”有就带上准没错。

总评

红卡暴击队的主打手，比较脆皮需要保护，当然比起 Berserker 来说是硬多了。

Gaius Julius Caesar
盖乌斯·尤利乌斯·凯撒

职阶	Saber	HP	1727 / 9595	ATK	1392 / 7497	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚 各 1Hits	1 枚各 2Hit	2 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	軍略 B	7 回合	初期	赋予己方全体宝具威力上升 [Lv.](1 回合)	9%	9.9%	10.8%	11.7%	12.6%	13.5%	14.4%	15.3%	16.2%	18%
	カリスマ C	7 回合	灵基再临 [1]	赋予己方全体攻击力上升 [Lv.](3 回合)	8%	8.8%	9.6%	10.4%	11.2%	12%	12.8%	13.6%	14.4%	16%
	扇動 EX	7 回合	灵基再临 [3]	赋予己方单体暴击威力上升 [Lv.](3 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
				对象防御力下降 (3 回合)	20%									

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 C	自身弱体耐性提升：15%
	騎乗 B	自身 Quick 性能提升：8%
	神性 D	赋予自身伤害加成：125

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	クロケア・モース 黄の死	B+	对人宝具	Quick		10Hits
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	1200%	1600%	1800%	1900%	2000%
	暴击星星获得 <OC 效果 UP>	5	10	15	20	25

关于角色

什么凯撒大帝竟然是个胖子竟然是个胖子竟然是个胖子！好吧想想尼禄竟然是个妹子竟然是个妹子竟然是个妹子好像又没什么大不了的。然而身为凯撒脑残粉的笔者不能接受不能接受不能接受呀！！

身为威震欧、亚、非三大陆的罗马共和国统帅，杰出的政治家和军事家，罗马帝国的奠基人，但在传说中是个连非人的妖精都会染指的好色之人，而且还是“所有女人的男人和所有男人的女人”，可见在性生活方面凯撒得有多乱。之所以设计成胖子，大概是来自刺杀了凯撒的元老院写下的文献中有所诋毁，以及，文献中还提及凯撒头发稀少……

FGO 里是个喜欢一切的男人，喜欢世界，喜欢罗马，当然也喜欢尼禄，对 Master 忠言逆耳，本身外表不讨喜，但内心是个帅哥（？），而且貌似感情还很专一，很多女性玩家在通关了凯撒的幕间后对其好感度暴涨。宝具“黄之死”源自征讨潘特斯王国胜利后，凯撒给元老院写信报捷，信上仅三字：“Veni，Vidi，Vici(我来、我见、我征服)”，所以在宝具的演出中也可以看到凯撒念出这三句台词。

题外话，凯撒是奈须蘑菇的首抽英灵……

角色解析

FGO 初期 Saber 之一，同时在目前单体宝具 Saber 稀有度都挺高的情况下，是个最容易获得的优秀单体宝具 Saber。不过他的配卡很诡异，B2/A1/Q2 的配置让人怀疑他的 NP 效率，但其实明明只有 1 枚 A 卡，Q 卡的 NP 效率却还不错。而且本身 Saber 吸星权重较高，所以暴击带来的 NP 暴涨能给玩家带来不少惊喜。自身有骑乘给 Q 卡提升性能，有神性增加伤害，基本能弥补白值不足带来的输出乏力。宝具伤害很高，作为 Q 卡还能串起 Quick Brave Chain，宝具 Hit 数很高，能打出相当数量的星星，本身效果还给星。让凯撒下回合可以配合自身的“扇動 EX”，给自己或者给暴击打手，再度爆发一波。跟大多数英灵比起来，凯撒的三个保有技能全是为团队服务的，这极大地丰富了玩家的战术选择。可以说，这三个技能才是凯撒最大的价值所在。弱点在于并没有什么保命技能，而且宝具虽然有给星效果，但数量比较少，下回合暴击爆发不太稳定。

凯撒的应用基本跟冲田差不多，虽说类似于冲田的下位互换但定位又不太一样。凯撒在队伍里的定位一般是辅助输出，靠着三个 Buff 打天下，所以在各种队伍中都有发挥空间。当然暴击队是最适合的了。礼装选择方面一般选择 NP 充填系，争取尽早释放宝具，纯当辅助 Buff 提供者的话可以选择加全队血量的“理想の王聖”，或者百搭“2030 年の欠片”。

总评

初期因为卡面被忽略，后期慢慢获得中肯评价的 3 星中最好用的 Saber，适合缺乏单体宝具 Saber 的玩家。

Billy the Kid

比利小子

职阶	Archer	HP	1711 / 9506	ATK	1279 / 6890	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 4Hits	2 枚各 3Hit	2 枚各 2Hits	4Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
射撃 A++	7 回合	初期	赋予自身暴击威力提升 [Lv.](1 回合)	60%	66%	72%	78%	84%	90%	96%	102%	108%	120%
クイックドロウ A+	8 回合	灵基再临 [1]	自身 NP 增加 [Lv.]	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
心眼（偽）C	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身回避状态 (1 回合)										
			赋予自身暴击威力提升 [Lv.](3 回合)	16%	17.6%	19.2%	20.8%	22.4%	24%	25.6%	27.2%	28.8%	32%

职阶技能

技能名	效果
単独行動 A	自身暴击威力提升：10%
騎乗 C+	自身 Quick 性能提升：7%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
サンダラー 壊音の霹靂	C++	对人宝具	Qucik		3Hit
赋予自身必中 (1 回合)					
给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	1200%	1600%	1800%	1900%	2000%
对象暴击概率降低 (3 回合)< OC 效果 UP>	10%	20%	30%	40%	50%

关于角色

比利小子，不是比利海灵顿。第五章新实装的首个使铳枪的 Archer，反正 Archer 来个怎样的都不出奇了。比利小子是个美国家喻户晓的传奇人物，美国大西部时代的标志人物之一，拥有“恶名昭彰的歹徒”与“深受爱戴的人民英雄”两种完全不同的形象。12 岁时刺杀了侮辱他母亲的男性，开启了他的杀人生涯。直到他被警长帕特・盖瑞偷袭一枪击中心脏，2 年的人生中他共杀死了 21 人。在正常的圣杯战争中，有机会以额外职阶“枪手 (Gunner)”被召唤出来（『Fate/Extra』里有提及使用枪的 Archer 可以匹配到额外职阶 Gunner）。宝具来自比利小子心爱的柯尔特 M 1877 双动作左轮手枪的三连射。传说比利小子从拔枪到开枪只要 0.3 秒，所以这个宝具也是关于他的逸闻宝具化的产物。准确地说，手枪不是一个宝具，而是“把这个枪手比利小子的射击”全视为宝具，更接近固有技能。虽然在外恶名昭彰，但本人行为优雅、个性友善。

角色解析

又一个单体宝具 3 星弓，这下 Buster（大卫）Arts（罗宾汉）Quick（比利）三色全齐了，果然自古弓兵多挂逼。配卡 B1/A2/Q2，可以跟宝具串 Quick Brave Chain，而且职阶技能中竟然还有骑乘，果然是西部牛仔加成啊。技能基本是以暴击为中心进行强化，配以职阶技能单独行动，通过暴击输出想必是比利小子的主要运用方式。值得一提的是“クイックドロウ A+”最大能瞬间增加 50NP，这对于以宝具吃饭的 Archer 来说是个很强力的技能。宝具高伤同时自带必中，还附带暴击率下降的 Debuff，提升队伍的稳定性，减少事故率。

虽说靠暴击吃饭，作为一个吸星权重高的 Archer，明明有 2Q，比利小子的打星能力却比较差，经常会出现暴击星星断档的情况。如果专门为他搭配打星辅助，身为一个 3 星去搭配高罕英灵打辅助，实在是浪费。所以一般还是把比利小子当作速发宝具的道具好了。

根据以上原则，队友选择方面就比较随便了，能够有强化 Q 卡的英灵在最好，顺便还能参与到暴击队中就更好了。礼装方面推荐 NP 充填系，如果想以比利小子为主力，升满“クイックドロウ A+”后带上“龙脉”之类的 50% 充填礼装，就能开场糊对面一脸，同时降低对方暴击率，还是很有效果的。想慢慢打的话可以选择提升 Q 卡威力的“イマジナリ・アラウンド”，增加比利小子的宝具伤害。

总评

单体 Quick 宝具的 Archer，暴击队的打手选择之一，速开宝具方面是优势。

Li Shuwen
李书文

职阶	Lancer	HP	1817 / 11360	ATK	1608 / 9653	稀贵度	★★★★

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hit	2 枚各 3Hit	2 枚各 3Hits	5Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	中国武術（六合大槍）A+++	8 回合	初期	赋予自身必中 (1 回合)										
				赋予自身暴击威力上升 [Lv.](1 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
	圏境 B	8 回合	灵基再临 [1]	赋予自身回避 (1 回合)										
				赋予自身暴击星星分配比重上升 [Lv.](1 回合)	300%	320%	340%	360%	380%	400%	420%	440%	460%	500%
	絶招 B	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身无敌贯通 [Lv.](1 回合)										
				赋予自身 Arts 性能上升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 D	自身弱体耐性提升：12.5%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	しんそうにのうちいらず 神槍无二打	–	对人宝具	Arts		3Hits
	给予敌单体超强力攻击 (无视防御力提升效果)[Lv.]	900%	1200%	1350%	1425%	1500%
	对象概率即死 <OC 概率 UP>	40%	50%	60%	70%	80%
	对象防御力下降	20%				

关于角色

青末武术家，有着“刚拳无二打、神枪李书文”的美名，以前比武通常点到即止，但李书文出手非死即残，而且基本都是一招毙命（无二打），与当时侵略中国的日军记忆犹新。所以他也是八极拳在日本备受吹捧的“罪魁祸首”。『Fate/Extra』里的 Assassin 就是青年状态的李书文，一招“不二打”成为无数玩家的心理阴影，一直是 FGO 呼声很高的 Assassin，然而这次为了迁就氪金率调整为了 4 星。经验值绘制的漫画『帝都聖杯奇譚』中则以老年 Lancer 形态被召唤出来。六合大枪作为八极拳重要组成部分，自然密不可分。所以李书文能匹配 Lancer、Assassin、Berserker 三个职阶，而这次在 FGO 里，就以青年的 Lancer 形态被召唤出来了。

据传清末一飞贼，每夜入名武师家中骚扰，走后留笺门上，以显其能。去一方之患，一晚李书文子夜练枪，感有人窥，背身刺之。待回身查看，未见其人，唯一行鲜血出墙去。待天明，门上一笺，上书：“神枪之名是真实”。所以，李书文在 FGO 里的宝具演出，不仅还原了这个典故，而且李书文更六合大枪的动作，即是六合枪法中的基础——拦拿扎。这些枪法在 80 年代漫画『拳儿』中都有详细解析，所以看着『拳儿』长大的奈须蘑菇、虚渊玄以及赤松健等 ACG 界弄潮儿，对李书文的崇拜程度，可见一斑。

角色解析

暴击型的 Lancer，虽然宝具是 Arts，但技能有着非常优秀的“中国武術（六合大槍）A+++”，以及集星与闪避合并的技能“圏境 B”，一回合爆发出来的伤害总量不容小视。配卡 B1/A2/Q2，能和宝具串 Arts Brave Chain，NP 效率佳。最大卖点就在于宝具的“反正都会中”上面，技能有无敌贯通，有必中，无视防御提升效果，通过“絶招 B”提升 Arts 性能后，敌人根本无法避开那次致命伤害，可以说是真正的“绝招”。宝具附带的即死以前也说过，对英灵就无视好了，附带的防御力下降倒是非常好用。这些设计，都非常符合李书文要么不出手，出手非死即残的形象。可以看出，李书文的技能以及宝具设计基本都冲着一击必杀去，在普通的战斗过程中，技能开不开就成了比较难以抉择的问题了。特别是“圏境 B”把闪避和集星绑在了一起，让人抓狂。然后就是定位问题，到底是要它作为暴击输出

还是作为蓝卡队宝具输出呢？这在队伍构成方面，是需要第一时间解决的问题。

作为暴击输出的话，需要给打星能力不强的李书文配置打星角色。作为蓝卡宝具队宝具无限开的话则只用带上 C 狐之类的蓝卡队强力英灵就好。请各位玩家根据自己麾下的英灵们来决定李书文在队伍中的定位吧。礼装搭配方面除了百搭 2030 外，一般建议给李书文带上增加 Arts 性能的礼装。另外搭配多重效果的诸如提升 NP 效率以及打星率的“キッチン☆パティシエール”也是一个很好的选择。

总评

定位复杂的一击必杀角色，技能使用很考验操作。

女王梅芙

Medb

职阶	Rider	HP	2048 / 13968	ATK	1591/ 10296	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 2Hits	2 枚各 2Hit	1 枚各 3Hits	7Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	黄金律（体）A	8 回合	初期	赋予自身弱体无效 (3 回合)										
				赋予自身每回合 HP 回复 [Lv.](3 回合)	500	550	600	650	700	750	800	850	900	1000
				赋予自身每回合 NP 增加 [Lv.](3 回合)	10%									
	カリスマ A	7 回合	灵基再临 [1]	赋予己方全体攻击力上升 [Lv.](3 回合)	9%	9.9%	10.8%	11.7%	12.6%	13.5%	14.4%	15.3%	16.2%	18%
	魅惑の美声 B	9 回合	灵基再临 [3]	赋予敌单体〔异性〕魅惑 [Lv.](1 回合)	50%	53%	56%	59%	62%	65%	68%	71%	74%	80%

职介技能	技能名	效果
	対魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
	騎乗 A	自身 Quick 性能提升：10%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	チャリオット・マイ・ラブ 愛しき私の鉄戦車	B	对军宝具	Buster		5Hit
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
	对象〔男性〕特攻 <OC 效果 UP>	150%	162.5%	175%	187.5%	200%
	对象精神弱体耐性降低 (3 回合)<OC 效果 UP>	10%	20%	30%	40%	50%

关于角色

第五章实装的 5 星 Rider，与库夫林之间的戏份很受好评。古爱尔兰传说中的康诺特国女王。梅芙组织三国联军，由情夫弗格斯指挥，领兵攻打阿尔斯特（今北爱尔兰）。但女王梅芙的计划却因年轻的勇士库・夫林而受阻，最后连梅芙本人都曾被库夫林活捉。最后用尽一切办法的梅芙终于杀死了库・夫林，自己晚年则在入浴时被奶酪砸死。

FGO 里以 Rider 的职阶被召唤出来，大概是因为梅芙女王骑过的男性比较多的缘故（死）。据传她与无数的王、勇士有着婚姻或者肉体关系，甚至在自己的国家实行轮换夫君制。对圣杯的愿望是“与过去、现在、未来所有的好男人成为恋人”。能够成为她的 Master 的人，以她的眼光来看都是不错的勇士。对于这样的人，她会全心全意地爱着。用手上的鞭子，严酷的、毫不留情的，爱着。宝具演出则直接将敌人拉近马车里车震，各方面都很糟糕的碧池角色，佐仓大法好。

角色解析

FGO 第二名 5 星 Rider，首位单体宝具 5 星 Rider。配卡跟之前的德雷克船长一样是 B2/A2/Q1，明明“騎乗 A”却只有 1 枚 Quick！宝具也是 Buster 单体，设计的恶意就要满溢出来了。技能上有着如同 Bug 一样的“黄金率（体）”，三回合弱体无效回 HP 加 NP，不要太过分。其他两技能比较中规中矩，魅惑技能范围比较窄，不过很符合角色就不挑刺了。宝具是 Rider 里比较罕有的单体宝具，所以这个宝具也是梅芙女王最大的卖点。有着男性特攻的伤害加成，虽然特攻范围小，但对不少英灵还是非常有效的，非常适合打各种 Boss。虽然看起来打星能力不强，但其实 Extra 的出星数还是很亮眼的，然而之前那一串基本就不掉，所以平均下来也就这样。在 5 星中白值属于不太高的那档，还好是 Rider，有攻击补正以及最高的吸星权重，争取暴击去输出是主要的战术。

队友选择方面女王梅芙当然是希望被各种美男子包围啦，比如各种库夫林（死。因为“黄金率（体）”的关系，生存能力较佳，NP 效率也不错，积极地以放宝具为目标构筑队伍即可。礼装选择方面推荐提升 Buster 性能的或者奇葩点带个提升魅惑成功率的“愛の霊薬”都是不错的路线。

总评

负责骚以及提高游戏年龄限制的英灵，在 Rider 单体宝具较少的现环境地位很高，真・男性杀手。

海伦娜·勃拉瓦茨基

Елена Блаватская

职阶	Caster	HP	1901 / 11882	ATK	1438 / 8629	罕贵度	★★★★

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hits	3 枚各 3Hit	1 枚各 6Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	魔力同調 C	9 回合	初期	己方全体 NP 增加 [Lv.]	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
	マハトマ A	10 回合	灵基再临 [1]	赋予自身每回合获得暴击星星 [Lv.](3 回合)	5									
				概率提升自身宝具威力上升 50%[Lv.](1 回合)	60%	62%	64%	66%	68%	70%	72%	74%	76%	80%
	未知への探求 B	9 回合	灵基再临 [3]	赋予己方全体全卡片性能上升 [Lv.](3 回合)	15%	15.5%	16%	16.5%	17%	17.5%	18%	18.5%	19%	20%

职阶技能	技能名	效果
	陣地作成 A	自身 Arts 性能提升：10%
	道具作成 B	自身弱体成功率提升：8%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	サナト・クマラ 金星神·火炎天主	A	对军宝具	Arts		3Hits
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	450%	600%	675%	712.5%	750%
	赋予敌全体防御力下降 <OC 效果 UP>(3 回合)	10%	20%	30%	40%	50%
	赋予敌全体暴击率下降 <OC 效果 UP>(3 回合)	10%	20%	30%	40%	50%
	赋予敌全体弱体耐性下降 <OC 效果 UP>(3 回合)	10%	20%	30%	40%	50%

关于角色

第五章实装的新英灵，松龙强势加盟 FGO，腋下 prpr 系学科带头人。勃拉瓦茨基夫人是十九世纪的“预言家”，擅长占星术，研究招魂术和神秘主义，多年来游历亚洲、欧洲和美国，建立通神学总部，并创办『通神学家』杂志。对于近代神秘学说的复苏与发展有着重大贡献，是近代神秘学的鼻祖。在月世界中是突变型的天才魔术师，惯用的魔术是古埃及魔术与圣堂教会的洗礼咏唱。虽然无法证实，但她有可能已经接触到根源了。没有与魔术协会合作，而是独立进行研究。本人自称对圣杯有许多愿望，但真相为何则不得而知。

FGO 里角色模组设计特别有趣的一个角色，诸多攻击方式都与 UFO 有关，比如 Buster 卡攻击方式是敬军礼，然后敌方头顶一个 UFO 进行攻击。宝具则更是浮夸，直接登上 UFO 对敌方进行全体光线攻击。值得一提的是，身旁的自动人偶是以她的好友，神智学协会首任主席奥尔科特上校为范本，靠“道具制作”做出来的。在日常生活中有许多用途，相当方便，但不能直接战斗。

角色解析

童谣之后的另一个全体 Arts 宝具 Caster。白值跟童谣是一模一样，成长类型也一样。技能跟只注重自身强化的童谣比起来，海伦娜更偏向全队辅助。特别是“魔力同調 C”，是除了孔明外截稿前 FGO 里仅有的己方全员 NP 增加类技能。“マハトマ A”能够连续 5 回合提供暴击星星虽然不错，但升满了也不会增加暴击星星数量，而且宝具威力提升又得看脸，不值得期待。“未知への探求 B”则比较关键了，这是 FGO 中目前唯一的 BAQ 三色指令卡全部提升的全体 Buff。虽然提升的效果没有单色大，但已经十分不错了。海伦娜 Arts 的全体攻击宝具附带 3 个 Debuff，因为自身的攻击加成 Buff 比较多，所以宝具输出上来说会比童谣高一些。不过童谣最强悍的扣减 NP 效果海伦娜并不具有，所以两者的使用上还是很容易区别开的。值得一提的是，海伦娜的 Q 卡虽然只有一张，但却能够打出不少暴击星星，不过只属于可遇不可求的情况就是了。海伦娜的缺点也比较明显，她的每个技能的 CD 时间都很长，即使升满了也不太能够循环使用。然后宝具威力上升概率实在很蛋疼，欧洲人才能很好使用的技能……

如上所述，海伦娜可以很好地弥补孔明的空位或者与靠着攻击性较强的宝具与孔明替换使用。又因为“未知への探求 B”的存在让所有英灵都可以从海伦娜这获取攻击提升 Buff，非常泛用。当然最强的战斗方式就嵌入蓝卡宝具队之中，不断循环地释放宝具了。礼装选择上如果以宝具输出为主要目标建议搭载提升 Arts 性能的礼装，纯辅助的话就 2030 或者提升全队血量上限的“理想の王聖”。

总评

优秀的攻击型 Caster，辅助能力突出，攻击模组超有趣，可以反复赏玩，满破裸足 prpr。

Hasan Sabbah
咒腕的哈桑

职阶	Assassin	HP	1429 / 7594	ATK	1114 / 6280	罕贵度	☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hits	1 枚各 2Hit	3 枚各 3Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	投擲（短刀）B	6 回合	初期	获得暴击星星 [Lv.]	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	自己改造 C	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身暴击威力上升 [Lv.](3 回合）	20%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	41%	44%	50%
	風除けの加護 A	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身回避 (3 次）										
				赋予自身星星发生率上升 [Lv.](3 回合）	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%

职阶技能	技能名	效果
	気配遮断 A+	自身星星发生率提升：10.5%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	サハーニーヤ 妄想心音	C	对人宝具	Quick		1Hit
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	1200%	1600%	1800%	1900%	2000%
	对象高概率即死 <OC 概率 UP>	80%	90%	100%	110%	120%

关于角色

『Fate/Stay Night』本篇出现的真·Assassin，在 HF 线中非常活跃。明明在所谓的主线中大为活跃，但哈桑在广大 Fate 死忠中存在感却异常低。毕竟，Fate 系列之后的动画化完全没 HF 线什么事，续作『Fate/hollow ataraxia』里哈桑也没戏份，格斗游戏『Fate/unlimited codes』里是唯一没出场的 FSN 英灵，外传动画『魔法少女伊莉雅』里更没他出场的余地，实在是 FSN 里存在感最低的英灵了。哈桑别哭，站起来撸。

这个悲剧的哈桑，到了 FGO 里却意外地大翻身，在各种场合大活跃第一章的各种攻击力颇高的龙，在游戏开服初期难倒了不少的开荒者，很多玩家都是靠着哈桑（或小次郎）突出了重围。但比起屠龙剑圣来说，2 星英灵哈桑的出率低太多了，导致当时哈桑甚至有了“SSR”的称号，不过在各种强力英灵实装的现在，这些荣耀都已经是过去了。但即使荣光不再，哈桑依旧是玩家值得投资的优秀 Assassin，跟新手推荐 Assassin 首选是哈桑，为什么呢？来我们慢慢解析……

角色解析

首先我们来看看哈桑老师的一大 Bug 技能，“風除けの加護 A”，三次闪躲想想汪酱就知道有多可怕，并附带打星能力上升。本身哈桑“気配遮断”Rank 就有 A+，官方强化过 Quick 效果后哈桑也进一步得到了加强，Q 卡从 2Hit 变成了 3Hit，星星出得更多了，经常一串 Q 卡过后一地星星，是个优秀的打星好手。“投擲（短刀）B”比直感给的星星更多，能够在需要暴击或者暴击星星不足的回合强行补一波，十分优秀。提升暴击威力对于哈桑来说意义不太大，毕竟白值太低，暴击也不会太亮眼。作为一个 Assassin，哈桑的宝具在目前 FGO 中也算是独树一帜了。高伤害的同时还带有高概率即死，仅次于 Assassin 两仪式。同时哈桑 NP 效率很优秀，Brave Chain AQQ 涨得飞快，很有可能释放多次宝具。

综上所述，生存力很强、打星能力优秀、极高即死概率的哈桑很适合加入 Q 卡为主的暴击队伍里，跟库夫林 Prototype 相性很好，这算相爱相杀么？还有其他本身打星不佳的暴击打手们，可以很好地利用 Assassin 吸星权重不高的特点，控制队伍暴击星星走向。或者跟两仪式组即死队伍，虽然对英灵效果不佳就是了。礼装一般选择增加 Q 卡性能的，提升 NP 效率的或者欧洲特权 2030。

总评

自身性能远超罕贵度的代表之一，没有拿得出手的 Assassin 的话，快去练哈桑准没错。

Cú Chulainn〔Alter〕
库·夫林〔Alter〕

职阶	Berserker	HP	1790 / 12210	ATK	1979 / 12805	稀贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	3 枚各 3Hits	1 枚各 3Hits	1 枚各 4Hits	5Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	精霊の狂騒 A	8 回合	初期	赋予敌全体暴击率下降 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
				赋予敌全体攻击力下降 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
	矢避けの加護 C	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身闪避 (2 次)										
				赋予自身防御力上升 [Lv.](3 回合)	7%	7.7%	8.4%	9.1%	9.8%	10.5%	11.2%	11.9%	12.6%	14%
	戦闘続行 A	9 回合	灵基再临 [3]	赋予自身再起 [Lv.](5 回合)	1000	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2500

职阶技能	技能名	效果
	狂化 EX=C	自身 Buster 性能提升：6%
	神性 C	赋予自身伤害加成：150

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	クリード・コインヘン 噛み砕く死牙の獣	A	对人宝具	Buster		12Hits
	赋予自身攻击力上升 <OC 效果 UP>(1 回合)	30%	40%	50%	60%	70%
	赋予自身防御力上升 <OC 效果 UP>(1 回合)	30%	40%	50%	60%	70%
	给予敌单体超强力伤害 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%

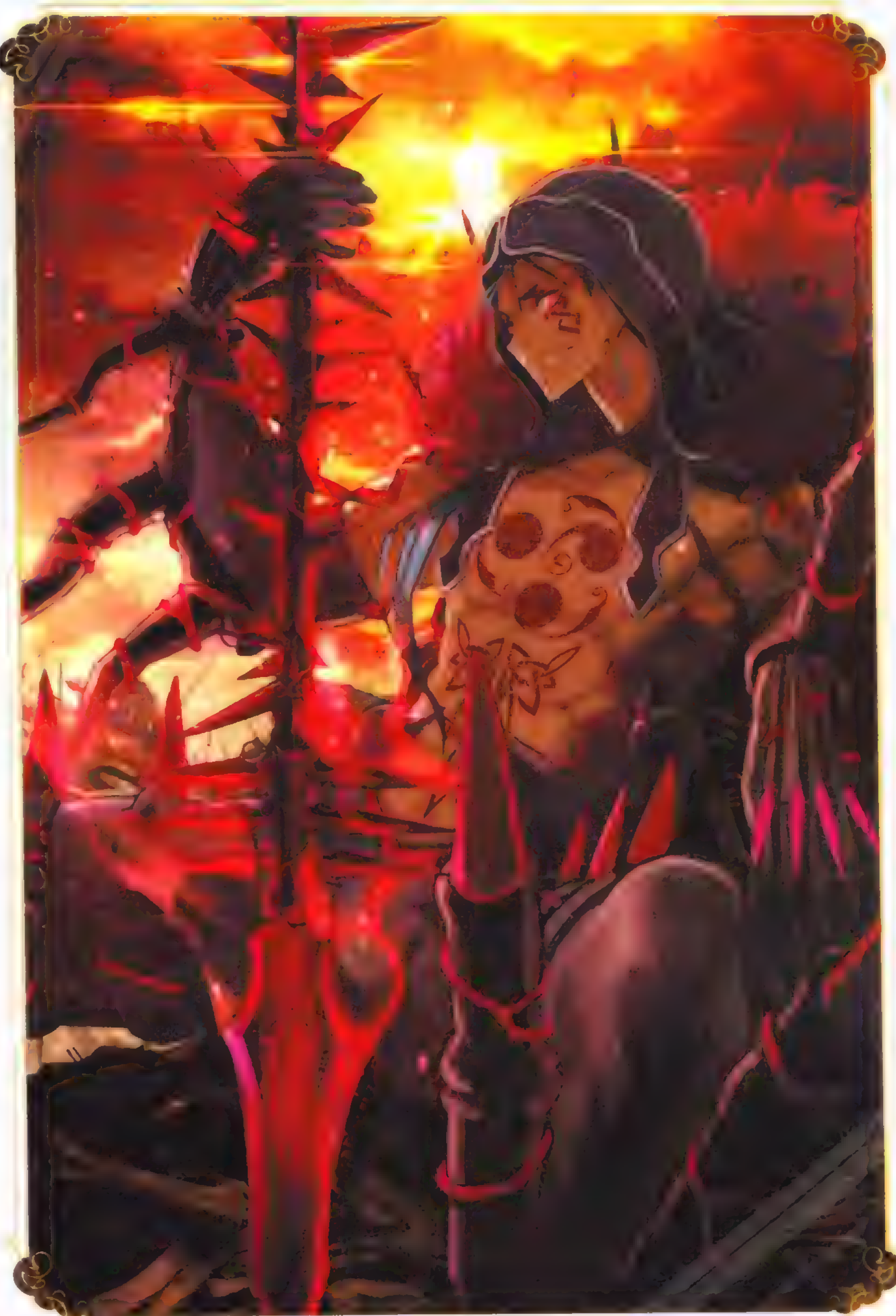
关于角色

汪酱的粉丝一直对于库夫林只有 3 星而非常不满，终于，官方给了一个机会。在第五章中女王梅芙向圣杯许愿将库·夫林黑化作为狂王降临于世，开始侵略美国。其实在凯尔特神话阿尔斯特传说中，库夫林有不少狂暴的情节，也有不少负面的行为，只是在后来传说拼接起来的时候这些都被省略掉了。比如在形容库夫林站在战场上的时候，就有“头发如柱，肌肉膨胀成为巨人，一只眼凹陷下去，另一只则异常外凸，全身染成赤黑，发梢滴血起雾，裸关节反转”的说法。而且库夫林明明声称“不杀女人”，且在“六圈大屠杀”中，暴怒的库夫林除了杀死了无数士兵外，还杀死了不计其数的女人、小孩和战马。所以，汪酱讲道理是可以作为 Berserker 召唤出来的。但 FGO 里的黑化汪酱，跟以前的典故并没有关系，纯粹是根据女王梅芙自己的愿望创造出来的“我所构思的最强的库夫林”。这一对奇怪的冤家，到了 FGO 里凑成了一对，倒也蛮般配。

汪酱手持兵器 Gáe Bolg 是由海边魔兽 Coinchenn 的头盖骨削制而成，而黑化汪酱的宝具“噛み砕く死牙の獣”，就是以这只魔兽为原型的。顺便一提，概念礼装“波濤の獣”描绘的就是这只魔兽，但该礼装增加的是 Lancer 宝具威力，跟黑汪毫无关系，真是残念。

角色解析

金时爹之后又一同等级的超强力 Berserker。白值 ATK 超越金时成为 Berserker 中的第一位，血量也比金时多，甚至狂化的 Rank 也比金时高，整个一金时强化版。当然金时有 NP 增加技能，保护得力一次战斗很容易放出两次宝具，黑汪的 NP 效率一般，想放宝具只能依靠礼装加持了。汪酱招牌技能“矢避けの加護”也被继承，不过闪避次数变为了 2 次，已经非常过分了，更保留了“戦闘続行”，辅以“精霊の狂騒 A”给敌全体攻击力下降三回合，生存能力在 Berserker 中甚至在 5 星英灵中都处于顶级水平。黑汪看起来好像没有自我强化类的攻击 Buff，但宝具是先增加 1 回合攻击以及防御再给予敌单体大伤害，所以宝具威力依旧恐怖。但反过来看，这可能又是缺点了。宝具虽然有自带 Buff 提升伤害，平时想 3Buster 输出一波的时候呢？就会缺乏攻击提升 Buff 可能导致输出不尽人意了。而且宝具的 Buff 想提升性能很难，不如技能可以自行升级来的方便。



队友选择方面黑汪比较独立，生存能力超优秀所以不太需要特意去保护，适时补补血就最好了。礼装选择方面如同上文所述，因为自身 NP 效率不高所以比较依靠 NP 充填系的礼装比如“カレイドスコープ（宝石翁）”来保证宝具释放。

总评

要跪的爹爹又多了一位，这让玩家们很难办啊。▲

在荒芜的田野绽放
——『铁血的奥尔芬斯』的时代图景

■文/浅色回忆 ■责编/稗田 ■美编/小茧

The wretched refuse of your teeming shore
Send these, the homeless, tempest-tossed to me
I lift my lamp beside the golden door

Your huddled masses yearning to breathe free
Give me your tired your poor

遥远的火星

New colonial planet

如果说选择青春片专业户长井龙雪和贵圈真乱冈田磨里来担任『铁血的奥尔芬斯』的监督和编剧，是为了给予观众们全新的感受。那么至少这个目的，B 财团达成的很完美。

相比 AGE、G 复国以及独角兽中那颇为传统老套的开场——拥有高贵血统的男主角因为坏人的进攻，和平的生活被打破。迫不得已坐上高达，完成了心境从学生 / 平民到军人 / 准军人的转变。『铁血的奥尔芬斯』可谓特立独行，主角三日月和奥尔加出身便是安装了阿赖耶识系统的少年兵，在民间警备公司 CGS 做着堪比炮灰的职位。一日，CGS 意外接到了火星独立运动的代表人物——古荻莉亚・蓝娜・伯恩斯坦要求护送她去地球的委托。却想不到加拉尔霍恩的部队追踪而至。战斗打响后，CGS 的领导们又试图抛下少年兵们独自逃离。为了生存，三日月乘上了从地下挖出的巴巴托斯高达。利用阿赖耶识系统那远超普通操作的灵敏性和自己天生的战斗意识击败了加拉尔霍恩的部队。走出了身为宇宙老鼠却撬动世界大局的第一步。

从主角的起点来说，『铁血的奥尔芬斯』堪称高达 TV 中最低的存在。ZZ 的捷多虽然是以拾破烂为生，但宇宙世纪的废品回收商可不是城市中的普通拾荒者可比。00 的刹那最初是中东反政府武装的儿童兵，不过在故事开始的时间点。已经是能在 AEU 的会场里来去自由的天人。况且长者有云："一个人的成功既要靠自身的努力，也要考虑到历史的进程。"少年捷多被人蛊惑去袭击阿卡马，结果就抢到了 Z 高达，又因为阿卡马人手不足而成为了准成员之一，挖到了第一桶金。少年刹那在被锁定即将被击毙的时候，用眼神打动了驾驶着 0 Gundam 的利冯兹。又因为天人组织的初步成立，急需人手，所以被吸纳进天人组织，完成了人生的飞跃。但我们的三日月和奥尔加呢？虽说也幸运的挖到了高达，并且屡次击败加拉尔霍恩、宇宙海贼等各路人马。可惜此时太阳系已经承平了 300 多年，反政府武装们连个影子都看不到，更别说招兵买马了。所以铁华团也就只能暗中依靠木星圈的康采恩企业迪瓦兹，获得急缺的后勤补给和情报支援。

不过，如果因此就武断的认为『铁血的奥尔芬斯』是一部彻底的"新"高达也是不客观的。和大众对长井龙雪和冈田磨里这对老搭档的普遍认识不同。他们并非对机器人动画毫无经验。在『铁血的奥尔芬斯』之前，长井龙雪监督过『偶像大师 XENOGLOSSIA』，冈田磨里给『创圣的大天使 EVOL』和『M3 黑钢』做过编剧。尽管

这三部作品的成绩都很一般，不是什么能拿得出手的战绩，至少也能说明他们不是彻底的机器人动画初心者。

早在数年前的『那朵花』的采访中。长井龙雪就表示富野由悠季先生对他的影响很大——"富野先生的作品，总会把人物描绘的栩栩如生。这一点已经成为了我的根源。"细看『铁血的奥尔芬斯』的开局。角色身份和展开形式上相对新颖。故事的大背景还是 0079 中的殖民地与宗主国的政治经济矛盾，只不过 0079 里双方按捺不住已经开打，铁血还处于矛盾发展期，各方势力蠢蠢欲动开始积极进行肮脏的交易。在作品的气息上，和 SEED、00、独角兽这些近年来大火的高达作品相比。『铁血的奥尔芬斯』整体的特点就是尘土味和厚重感。在动画的第一话，加拉尔霍恩进攻 CGS 前还知道先进行几波火力覆盖，CGS 的少年兵还知道保护战场的侧翼。虽说这只是最基础的军事知识，不过在普遍热衷平 A 和王牌对战的日本机器人动画中。这点细节就已经让『铁血的奥尔芬斯』比大多数的作品显得更"真实"。再看铁华团那

身从 CGS 开始就没换过的脏兮兮绿色制服。观众可以很直观的感受到他们的确就是一帮人类主流社会的弃民。

这种特点广泛的体现在作品的细节中。负责机体设定的有泽宽曾表示『铁血的奥尔芬斯』的机设目标就是“硬”。颇有工业化流水线感觉的机动工兵、线条简练的格雷兹量产机、多重护甲的古辛都是很好的例子。主流战斗也大抵是各种冷兵器的对砍，动能武器往往只作为陪衬。在人设上，长井龙雪特意找来了伊藤悠。这位女性漫画家的风格相当硬派，对历史的造诣也不浅。代表作『西夏恶灵』以 13 世纪的蒙古征服为背景，这段历史恐怕中国观众都不是很熟悉。后来，她还和著名中二军宅作者佐藤大辅合作创作了以日俄战争为蓝本的架空漫画『皇国的守护者』，不过因为她受不了对方在剧情设计上的幼稚，这部漫画最终以腰斩收尾。在动画中，观众可以很明显的看到加拉尔霍恩的人设偏向美型，铁华团各种粗犷。七星家族机体配色浮夸，崇尚华丽。铁华团和塔宾斯的机体则配色单一，偏好简洁。在外形上就区分出了地球和太空，贵族和平民。

当然，我们也不能忘了横山克的配乐对本作的巨大贡献。用在『机动战士高达：独角兽』中大出风头的泽野弘之来比较的话。泽野弘之的燃曲是用他的激昂来给听众强行洗脑（无贬义），比如一听前奏就让人浑身的细胞都清醒过来的『Unicorn』，无论是配上民间 MOD『姜维传』还是『三国演义』的 OPED 都无比合衬。横山克的燃曲则是用特别强的节奏感，逐渐启发并且引导出听众内心的情绪。比如『铁血的奥尔芬斯』的同名 BGM『Mobile Suit Gundam: Iron-Bl00ded Orphan』。相比『Unicorn』犹如王之军势一般的严整、宏大。本曲则侵略如火，前期用提琴、吉他和鼓点交替做好铺陈，而后 1 分 14 秒时主旋律的突然爆发堪称神来之笔。日常曲『The Lack of Vegetation』和煽情曲『Tending to Others』也拥有他一贯的灵动特色。

格雷兹

强大的 STAFF 阵容并不一定能带来与之相符的热度。综合『铁血的奥尔芬斯』的收视率，在前期黄金档的加成下，平均勉强能够 2.5%，比创战者和复国是好了，但还是比不上当年的 X。这一方面是去年秋番和今年冬番的实力相对强大，分散的观众的注意力。另一方面也是『铁血的奥尔芬斯』本身节奏的问题，开篇时铁华团让人耳目一新的杀伐果断，逐渐被海贼篇和卫星篇的大量文戏所取代。在笔者看来，这些文戏同样精彩并且有其必要的意义，更多的观众却只会觉得这是无聊的拖戏。结尾处的便当发放又出现了矛盾的处理方法，比斯凯特死的太儿戏，最后一话铁华团和塔宾斯的三位配角活的也很勉强。这一点本文稍后会做详尽的分析。

施瓦尔贝·格雷兹（麦基里斯机）

好在作为模型宣传片（高达系列的宿命），巴巴托斯的模型销量一路走高。从开播到 11 月中旬短短几十天，就冲到了亚马逊年度模型销量的第四位。前三位分别是模型支架（对，支架才是销量王者）、RG 飞翼零式 EW（著名的掉毛机）和 FA:G 短剑（舔舔舔）。并且收视率固然不高，BD 销量卷均 9200 的成绩在去年 10 月番里仅次于物语、点兔、排球和一拳，已经相当不错了（什么？你说『阿松』？那是销量神级作品，已经无法放在一起比较了）。同时也获得了足够的关注度和相当多的新粉丝。综合来说还是大获成功的，也让 B 财团坚定了在 10 月推出第二季的信心。

背后的交易

Anal transaction

众所周知，因为历史和民族性的原因。日本人在大场景和大世界观上一直是乏善可陈的。富野在 0079 中让白色木马一舰走天下，黑田洋介在 00 中让四个天人吊打三大国。观众看着爽则爽矣，回过头细品的时候，就不免觉得这种颇具魔幻色彩的展开与作品那至少看起来很现实的背景设定气氛不符了。更别说 SEED 中五彩大炮削人棍成家常便饭，00 第二季三大国莫名其妙就合并成地球联邦这样匪夷所思的剧情了。高达系列的 OVA 因为篇幅有限，只能从战

争的一角入手。反倒更多地拍出了战争的真实味道（这其中也有 OVA 设定的目标顾客群年龄偏大的原因）。0080 对战争悲剧的描写；0083 军武风格的浓厚；『一年战争秘录』和『默示录 0079』对基层士兵的刻画；乃至最近的『雷霆宙域战线』对战争末期双方疯狂的体现；都是日本动画中不可多得的典。

在『铁血的奥尔芬斯』策划之初，主创们从现实角度出发，觉得与其展现大规模组织的故事，不如讲述小团队是如何生存的故事。这一决策奠定了本作成功的基础。细数铁华团的历程，无论是火星上与加拉尔霍恩的火星驻屯军激战，还是与塔宾斯不打不相识，亦或与宇宙海盗及地球外轨道统制联合舰队交手。每次都是与他们身份相符的，舞台有限，演员也有限的小场景。最终为了护送荮苗的城市攻防战，笔者特意数了一下，双方参与的兵力加在一起也只是近百辆机动工兵，几十架格雷兹和几架高达。长井龙雪和冈田磨里成功的把战斗控制在了小规模低烈度的层面上，让铁华团这一路的前进看上去十分的合理，颇是赢得了不少看中合理性的观众的好评（笔者也在其中）。

不过视角太过微观也有相应的缺点。在铁华团的同伴里，社会地位的最高的蓝娜不过是个偏居在火星上的政治吉祥物。最有实力的名濑也只是迪瓦兹的一个分支。以致于如果不去特意搜集情报补习，观众基本不可能弄清楚『铁血的奥尔芬斯』的世界背景和各方势力的情况。

施瓦尔贝·格雷兹
（加埃利欧机）

PD 001

各国接受了加拉尔霍恩的“特格尔夫宣言”，对地球圈和外太空都造成了巨大破坏的行星间战争终于停止。这场战争所造成的伤亡，比历史上任何一次战争都多，因此在宣言中被称为后世所知的“厄祭战”。在加拉尔霍恩的协作下，地球被划分为若干个经济圈，开始了重建工作。四个经济圈分别是非洲联盟、大洋联邦、SAU 和阿布罗。地球在这种新秩序下进行战后恢复。

PD 002

在“马耳他会议”上，四个经济圈达成协议，将火星分治。在他们的请求之下，加拉尔霍恩派遣了大量舰队前往建立战后火星政府。

PD 003

加拉尔霍恩重新划定了火星上的国界，每个城市都受地球的一个经济圈所控制。四个经济圈开始全心投入重建火星政府，火星进入悠长的殖民地时期。

PD 205

阿布罗政府赋予了其火星领土一定的自治权。

PD 208

大洋联邦同样承认了其火星领土的自治权。

PD 236

最终，非洲联盟也承认了火星自治权。然而，由于火星和地球仍存在残酷的经济落差，实际上火星是进入了傀儡政府时代。

PD 312

火星上开始出现反对经济不平等的抗议运动

PD 314

古蒂利亚在“诺亚基斯的七月会议”发表宣言，呼吁向地球要求经济独立，得到了众多独立运动家的响应。

PD 323

古蒂利亚应邀前往地球，加拉尔霍恩火星支部委托民间警备公司 CGS，故事开始。

复习一下铁血世界观的年表，我们可以发现，原来火星并不是一体的殖民地，而是分别被地球的四大经济圈所控制。加拉尔霍恩是以武力来维持世界和平的中立武装组织，与四大经济圈的关系更像是同一个政府下的军队和行政机关。只不过在铁血的世界里，加拉尔霍恩和四大经济圈之上并没有一个政府，两者之间实际是各行其道的。导致这样奇葩的政治架构的原因恐怕在于厄祭战。在官网上刊载的 CGS 日记中，曾提到厄祭战之后人口锐减，连纸张都成为稀有的奢侈品的情况。可见当年的大混战几乎就是把人类文明毁灭一遍再重建了。那么持有压倒性兵器——高达，压倒性动力机构——亚哈普反应炉的加拉尔霍恩自然可以随意对地球的政治架构指手画脚。而最终达成这样微妙的政治架构，应该是各方实力都衰弱的厉害，加拉尔霍恩的七星家族也未必真有统一地球的人力。看看那场战争过去了 300 年的现下，重要的亚哈普反应炉还大量残留在残骸区域（铁华团和海盗战斗的那里）没有被妥善回收（迪瓦兹的 MS 就是依靠着在宇宙中拾破烂获得亚哈普反应炉建造出来的）。铁华团在迪瓦兹的航线支持下就能躲开加拉尔霍恩的拦截直到多特卫星圈。说明各组织的势力相对于广阔的太阳系来说依旧是太小了。一直作为大 BOSS 活跃的加拉尔霍恩的真实控制力，也不过只能延展到距离地球很近的多特卫星圈（火星驻屯军随便就被铁华团打崩了）。

在殖民地的安排上，『铁血的奥尔芬斯』也是费尽了心思。殖民地被母国在经济和政治两方面压榨，是人类历史的一般规律。但这种压榨却不一定会导致战争。

真实的历史中，最有名的殖民地与母国之间的战争当属 1775–1783 的美国独立战争。这场战争的起源可以追溯到 1754–1763 年的七年战争。七年战争的一部分诱因就北美殖民地的实权人物们想抢夺法国人在北美的地盘。以富

兰克林为代表的大财主们前往伦敦游说议会，以及给当时本已紧张的英法舆论关系煽风点火。终于，七年战争开打并且以英国成为最大赢家告终。战争结束后，攫取了加拿大，独占了印度，正式成为了日不落帝国的英国发现自己因为军费亏空了不少小钱钱。于是想起来这战争是殖民地这帮人撺掇打的啊，那么就对你们加税吧。这一加税殖民地就不乐意了。表示英王你又没把抢来的地分给我，我才不乐意缴税。要不然你先在议会里按照人口比例给我几十个席位咱们再谈？同时，殖民地的这些实权人物一方面默许和鼓动暴力对抗，愤怒的群众冲进港口烧了英国本土的商船（历史课本上的“波士顿倾茶事件”）。一方面组建大陆会议，和英王说你看加税加的都造反了，咱们还是再商量商量吧。然而，傲娇的英王表示普天之下莫非王土，我不给你的，你不能抢。已经无路可走的北美殖民地只好宣告独立。大忽悠富兰克林又跑到法国去对路易十六说：“我们一起打英国佬叽不叽啊。”一心给英国添堵的路易十六自然觉得“这是最叽的。”不仅出钱出武器还出军队亲自下场和英国人掰手腕。英国人一看这没得玩了，税收不到几分，仗很难打赢，军费又蹭蹭向上涨。我还不如安心发展印度。最终北美殖民地就这样闷声发大财，竖起了有着十三颗星的星条旗。

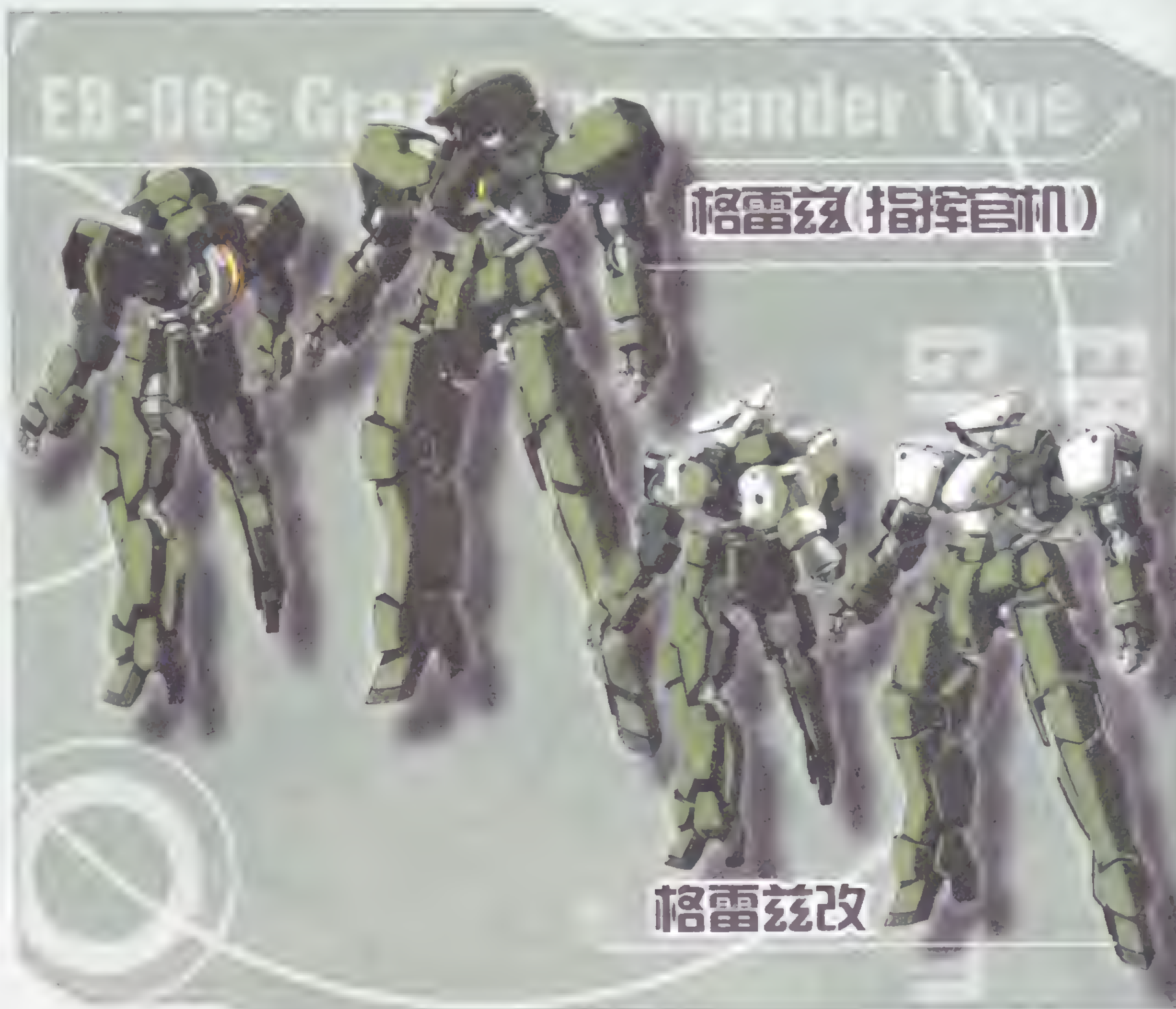
独立战争根源这个锅还得让重商主义来背。各国都认为国力的提高在于实现贸易顺差，让财富流入国内。在这种思想的指导下，北美殖民地的定位自然是原材料提供和商品倾销。然而北美十三州这种在大航海时代建立起的殖民地，都是把本国人打包发送到殖民地的。经过多年发展，早就自成一体。自然不甘于一辈子给本土打工，所以在殖民地实权人物的带领下寻机反抗宗主国只是早晚的问题，例如巴西独立干脆就是殖民地裹挟宗主国葡萄牙的王子自立。

不难看出，早期的殖民地独立运动和殖民地广大人民的生活水平并没什么关系，完全是殖民地精英为了自身的利益而和宗主国分道扬镳。『美国独立宣言』的开篇便写人人生而平等，可惜在当时的语境下，这个“人人”是只包括白人男性的。黑奴依旧在被买卖，印第安人依旧在被杀。『铁血的奥尔芬斯』中的火星独立也是同样。引用官网上的 CGS 日记，上面写道：

> “火星原本就像是地球的一块殖民地，但现在来自地球宗主的控制力是越来越弱了。现在这边甚至吃不上一顿像样的饭。游行也变得逐渐频繁起来。”

地球的控制力的确是在减弱，但火星居民的生活条件反而更差了。换言之，火星经济低迷的现状和地球并没有太大的因果关系。再想想蓝娜背后的金主是诺比利斯・戈登。铁华团的支持者是迪瓦兹。这两者的共同点都是希望蓝娜和铁华团能搅乱四大经济圈和加拉尔霍恩之间脆弱的平衡，方便他们乱中取利——戈登是大商人，迪瓦兹的主业就是工业与运输业。25 话的最后，这两位大佬在一起谈笑风生。蓝娜所签订的半金属交易协定恐怕对火星居民的好处会很有限。最大的获利者还是这些食物链顶端的怪兽。

同时，地球也好不到哪里去。莳苗・东护之介去和加拉尔霍恩的代理人竞选阿布罗代表。可是他却被大洋联邦所庇护。这种已经属于明显对抗的行为，说明 300 年来逐渐恢复实力的



三大经济圈对加拉尔霍恩也是积怨已久。并且从多特得到独立，非洲联盟被削弱而大洋联邦是二心这一点来看，四大经济圈之间也是龃龉不断（SAU 真是存在感稀薄啊）。在这些暗中的交易的影响下，现有的平衡恐怕很快就会被打破，观众在 10 月的第二季很有可能看到的是一场乱世的序幕。

贵族与革命者

Noble & Revolutionary

『铁血的奥尔芬斯』给铁华团安排的三个主要对手——加里奥·伯德温、卡尔塔·伊修、艾因·达尔顿代表着一个阶级的衰落。这个阶级便是以七星家族为首的，高高在上的加拉尔霍恩。

抛开主角的立场，观众很难对上面三位产生什么恶感。加里奥虽然带着天生的优越感，看不起平民更别说铁华团。但是他对朋友忠诚慷慨，作战勇猛无畏。站在中立的视角看，完全是具有典型骑士美德的绅士。卡尔塔和她的亲卫队迂腐到愚蠢，却也有着自己的准则和坚持。

从她不选择突袭护送莳苗的火车，而是如宋襄公一般表示给你们 30 分钟准备时间堂堂正正一战。就能看出她本性并不坏。

艾因这位据说被冈妈爱着的小伙就更为凄惨了。眼看尊敬的上司战死，和铁华团交手屡战屡败，帮助加里奥挡了一枪，被做成生体零件结果遭遇集体吐便当，真实战绩只有一辆机动工兵。尽管他扮演的是最终阻拦在铁华团面前的第一季关底 BOSS。观众对他报以的只有同情。说到底，加拉尔霍恩既不是扔卫星放毒气的吉翁，也不是为了达成目的不择手段的利冯兹。麦基利斯赶走养父的杀手锏——携带亚哈普反应炉的格雷兹 / 高达不能进入市区的规则，与其说是因为反应炉会让无线通信失败，干扰正常的电路运行。还不如说这是“军人不干政”的政治惯例。就像罗马法律规定任何将领都不得带领军队越过作为意大利本土与山内高卢分界线的卢比孔河，否则就会被视为叛变。伊兹纳里欧·法利德贵为七星家族之首，也只能推出安莉·夫勒尔作为傀儡去竞争阿布罗的代表。在城市攻防战中，守卫大桥的加拉尔霍恩士官也曾说——

“这原本是阿布罗的政治问题吧。”

“加拉尔霍恩干涉内政这种事情，本来是不该发生的。”

一个手握压倒性军事实力，在解决了人力问题后还能持续 300 年克制野心不搞独裁的组织。应该说加拉尔霍恩成员的道德觉悟应该还是挺高的。并且也存留着对规则的尊重和敬畏。

不过，加拉尔霍恩也是输在了这种“无用的贵族精神”上。从克朗克中尉到卡尔塔再到加里奥被麦基利斯暗算（某紫毛：夏亚，你算计我）。『铁血的奥尔芬斯』不止一次描写试图堂堂一战的一方被不择手段的一方所打败。所谓礼崩乐坏，所谓骑士精神在群氓面前的崩解就是如此。

不不，不要误会。笔者并不是为加拉尔霍恩所惋惜。有些东西尽管看上去很美好，该被扫进历史的垃圾堆还是要被扫进去。比起贵族范的加拉尔霍恩，铁华团和蓝娜所代表的是向现有制度体系发起挑战的革命者。在蓝娜刚刚上了铁华团的船时，她曾问道：“难道你不珍惜自己的生命吗？”。三日月的回答是：“当然珍惜啊。”比斯凯特给予补充：“我们能做的，只是为了不输掉而拼命抵抗而已。”

显然，在原有的社会体系下，铁华团这些来源于火星贫民和绝卖人的少年兵。最后的结果就是和宇宙海贼中孩子们一样，过着最卑贱

的生活，死在某一次的战斗中。人无法选择自己诞生的环境，却应该有改变自身处境的机会。加拉尔霍恩的恶不是在于他们有康纳支部长这样的卑鄙小人，而是在于加拉尔霍恩本身就是等级森严的铁血世界的代表。马克思主义告诉我们，生产关系必须适应生产力的发展。随着铁血世界逐渐从厄祭战中恢复。加拉尔霍恩的体系无法维持是必然的。多特的工人不满资本家的压榨，于是拿起枪炮冲上街头，即使完全中计死伤惨重，最终还是达到了部分的独立自主。梅莉毕德对铁华团不计牺牲的战斗和为了复仇而战的心态具有强烈的恐惧和悲伤。24集更是直斥要求少年们去当诱饵的奥尔加："你想害死这些孩子吗？"

把孩子送上战场无疑是错的，可我们的人生往往就是在坏事和更坏的事中选择其一。正如奥尔加的回答："我只能把他们押进这场赌局。"从CGS的炮灰到证明自己的实力，成为迪瓦兹和麦基利斯的棋子，再到结尾扶助蒔苗上位成功，被聘为阿布罗的军事顾问，升级为有一定自主权的棋子。每一步走来都是付出了无数的血泪。可反过来说，难道铁华团真的能半途而废回到火星去过平稳的日子吗？答案当然是否定的，就算加拉尔霍恩格外开恩不进行清算。只会战斗的铁华团的未来也是一样无声无息的死在不知名的战场上。今亡亦死，举大计亦死，等死，死国可乎？关于这个选择，我们的老祖宗早就给出了答案。

另一位革命者便是麦基利斯・法利德了。可以说『铁血的奥尔芬斯』第一季的剧情几乎都在他的算计之中。作为七星成员之一，他显然也看到了加拉尔霍恩现有体系的脆弱和内部结构的摇摇欲坠。杀基友，逐养父。高达自夏亚之后，已经很久没有出现这么带感的反派了。希望第二季我们能看到他真的是所图甚大，变革世界。而不是单纯因为什么心理阴影而玩黑化。

时代的旅人

Can we look forward to the future?

在长井龙雪和冈田磨里的笔下，『铁血的奥尔芬斯』依旧是一个有关成长的故事。只不过不是三日月的成长，不是奥尔加的成长。是铁华团这个组织不断凝练和成长。作为铁华团的最锋利的刀，依靠本能战斗和把妹的三日月，笔者真想称他大智若愚。一句"接下来该怎么做，奥尔加。"不是他无脑只会听命，而是单纯对兄弟信任。作为铁华团的主心骨，喜欢闭上一支眼的奥尔加压力山大。让团员去死的命令只能由他来发布。每一次赌局背负的都是铁华团全体成员的身家性命。只不过没有了比斯凯特这个冷却剂，第二季里梅莉毕德能否充当在关键时刻帮他降压的角色呢？作为铁华团的同伴蓝娜，曾经只是政治吉祥物的她在第一季结束的时刻也登上了属于自己的舞台。即使和蒔苗这种老政客相比还图样图森破，也可以算作是一个好的开始。

如果说铁血只有25话的档期，那么最终话的成长和留白都是很不错的。地球经济圈的人事更迭、麦基利斯的阴谋、铁华团收获的报酬、登上政治舞台的蓝娜这一切都可以作为开放性的结尾。毕竟铁华团的故事已经结束，未来的

星辰大海。并不是这个小团体可以承载的了的。

可惜这并不可能，B 财团还要卖模型，观众也都翘首以盼，动画还要接着做。然后第二季的导演和编剧就发现，如果按照正常发展，那么应该描写的是地球四大经济体和加拉尔霍恩之间的明争暗斗，并且还捎带上了迪瓦兹和火星，妥妥的一个太阳系大战。先不说这是日本创作者的天生短板。就算换了坑王马丁来，你就给他 25 集，每集 24 分钟的容量，也是臣妾做不到啊。

这也是为啥『反逆的鲁鲁修』、『机动战士高达 00』、『ALDNOAH ZERO』各有长处。第二季就崩到连亲爹都不敢认的原因之一。题材变大，容量依旧，编剧无能为力。所以种花帝国变成了十常侍，蛋卷头变成老神棍；所以熊叔开篇就被儿子送去黄泉，武士道整天戴个面具神神叨叨；所以小骑士和学霸比着开龙傲天光环，最终公主嫁给了路人甲。

况且『铁血的奥尔芬斯』第一季也不乏为了达成目的强行让剧情展开的情况。和铁华团关系的密切的人在剧情中一共死了三位。昌宏之死是为了融合以昭弘为首的绝卖人和铁华团。芙米坦为蓝娜挡枪而死是为了打醒对社会和政治认识都不够的蓝娜。比斯凯特的牺牲是为了说明铁华团没有退路。应该说，这三次死人对剧情的推动作用都很明显。但问题在于——能不能死的不要那么简单粗暴啊。三个人都是为别人挡枪死，并且死之前都插旗无数，生怕读者体会不到马上就要死人了。极大的削弱了死人时的感染力。

另一方面，结尾的三人吐便当也把 24 话苦心积累起来的悲壮气氛挥霍一空。如今的日本动画编剧向来对比斯凯特这样的配角很严酷（和胖子有仇吗？）。对能上战场的主角和准主角很宽容。为什么『天元突破』和『魔法少女小圆』被人传颂至今？在动画的 1/4 处死个主角这种事情，也就 G 社或是新房老虚这种向来我行我素的组合敢搞并且搞得好。对于大多数动画来说，角色还是很珍贵的，其中又以开着特殊机体的角色最为珍贵。君不见麦基利斯谋划那么大，结果身边帮忙的竟只有托多这位中年啤酒肚。这不是他惨的无人可用，而是制作方并不愿意给他设计几位幕僚，托多既然被铁华团赶出来，那就委屈一下麦基利斯，先凑活着用吧。所以，西诺等三人的便当不得不吐，要是真都死了，第二季铁华团就得再塑造点新角色给三日月做陪衬。老机体也卖不动了。对于 B 财团来说，这种费力不讨好的事情还不如物尽其用呢。

未来可见的唯一利好是，『铁血的奥尔芬斯』把吐便当安排在了 25 话，而不是第二季的第 1 话。想想鲁鲁修和朱雀的手枪互指，想想天人组织的分崩离析，想想小骑士爆头学霸。既然这便当肯定发不下去。那么吐的早无非是吊了一周的胃口被搞坏，总比吐的晚吊了观众几个月的胃口，再一摊手表示逗你玩要好得多。

至于本文前面所提到的，长井龙雪和冈田磨里在第一季中所埋的那些背景和伏笔。笔者并不期望在第二季中能表现多少。这些年第二季崩盘的作品已经太多，与其期望太大最终换回失望。倒不如从一开始就压低期望，到时候还能好好看片。唐沢美帆在『铁血的奥尔芬斯』的 ED2『STEEL-铁血の绊 -』中唱到："奔驰而出的我们，是时代的浪子"。只愿在几个月后的第二季，我们还能看到保持着第一季这和着尘土味、厚重感以及铁与血的时代感。

士兵在梦的碎片里见到了什么呢？

你的那双手里，拥有描绘了自由的未来。▲

JUMP系的接班人

Could we trust
the newborn blood warming engine?

浅谈『我的英雄学院』

■ 文／浅色回忆
■ 责编／岩烧鲽渣 ■ 美编／塔里

友情 勝利 努力 提到周刊少年JUMP谁都会想到的主题

十多年前，在『龙珠』连载结束的那段青黄不接的日子里，尾田荣一郎、岸本齐史与久保带人带着自己的作品陆续走进了聚光灯下开启了死、火、海三大漫画统治『JUMP』的一段漫长时光。现如今，『死神』的连载半死不活，富有哲理的台词已经沦为时髦值系统的花边，读者再无期待，只是依靠惯性等待着完结。『火影忍者』在鸣人佐助的互相理解中落下了帷幕，新一代的故事将在5月重新回归。只剩下『海贼王』和不知疲倦的尾田似乎还能再战500话，就是精彩依旧的新世界篇，也赚不回读者当年的感动。

当又一次改朝换代即将来临，除了『海贼王』那不可撼动的地位以外，谁将会成为新的台柱呢？『排球』？因为用户群的缩小，体育题材想恢复当年『灌篮高手』的辉煌难上加难『美食的俘虏』？如今的低迷走向已经证明了中规中矩的展开难以再火。『食戟之灵』？吃饭爆衣这种略为邪道的设定注定在JUMP不会太过受宠。『黑色五叶草』？田畠裕基的水平并不稳定还需观察。

最终，在这个选择日趋多样化，市场细分到极致，王道漫不可避免地衰落的时代，JUMP选择了『我的英雄学院』作为力捧的对象。在去年一年的时间里，『海贼王』单行本上的广告，岸本齐史对谈等聚拢人气的宣传层出不穷。『我的英雄学院』也是争气，2015年稳坐在投票顺位的老三上（第二是刚刚完结的『暗杀教室』）。今年四月又被大力度改编成动画，可谓是编辑部钦点的接班人。

『我的英雄学院』的作者堀越耕平，1986年出生于爱知县，是标准的草根出身。他第一次出现在JUMP上，要追溯到2003年『海贼王』第23卷的读者投稿栏目。那页右上角的地方有一副名为"不好对付的男人"的小图，旁边写着投稿者的名字：爱知县堀越耕平。

由是，最迟在初中毕业就开始画漫画的堀越耕平和我们一样，是看着死火海长大的一批人。2006年，他在72届手冢奖中获得佳作不过接下来的从业经历却不令人乐观。2010年连载的『逢魔之时动物园』与2012年的『战星的巴尔基』分别只活了37话和16话。按照JUMP的规矩，一般作者只有三次被腰斩的机会，堀越耕平处在了背水一战的境地——

在这样想法的支持下，堀越耕平以自己的短篇作品『我的英雄』为蓝本，创作出了『我的英雄学院』。作品连载初期，略美式的画风和游走在邪道王道之间的剧情让这部漫画并不被看好。编辑就曾指出欧尔麦特的形象太过粗犷不会讨喜。但历史证明，谁都无法准确地拿捏读者的喜好。也许是市场太久没有见到如此直接的英雄漫画，即使在JUMP编辑部未开始捧的时候，『我的英雄学院』的读者投票顺位也稳稳地站在中游偏上的位置。于是，堀越耕平就这样靠着七分实力三分幸运完成了自己的浴火重生，『我的英雄学院』也获得了成为JUMP新台柱的机会。

当王道中渗入邪道

王道漫的开场，主角总是会用最大声说出自己的梦想。

“我要做海贼王”

“我要当火影”

邪道漫的开场，主角总是会把愿望埋藏在心底。

“我是新世界的神！”

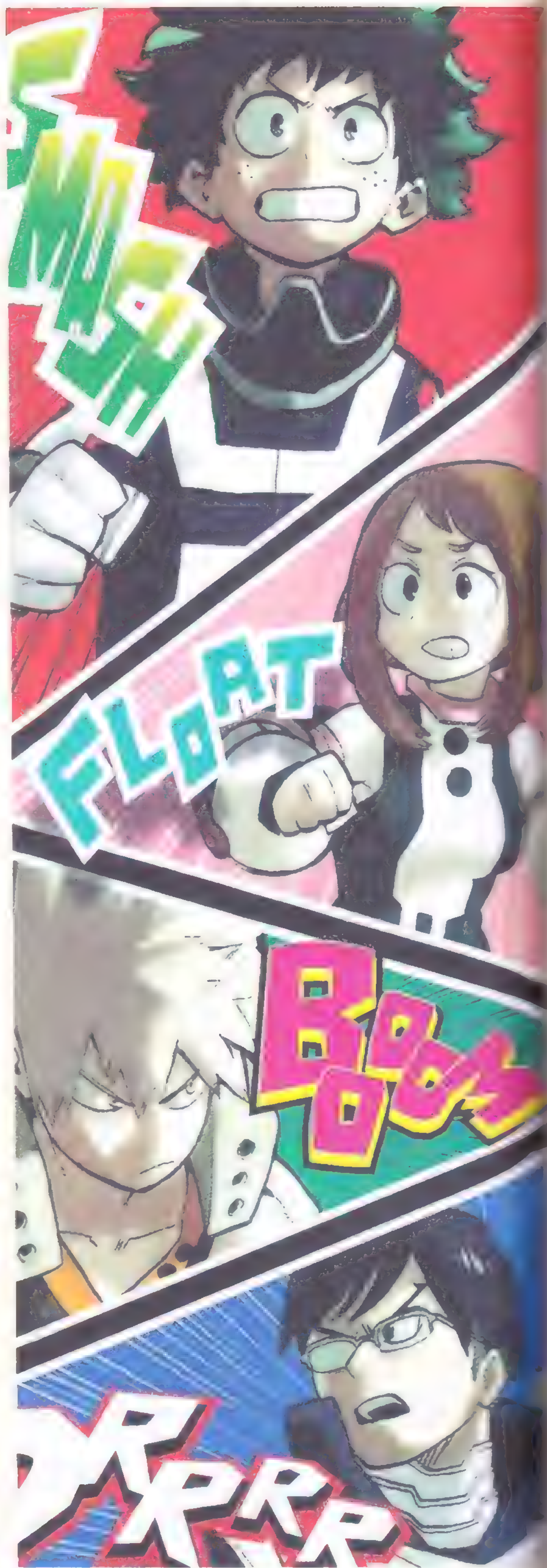
“我要把它们（巨人），全都驱逐出去，一个不留地驱逐出这个世界。”

在笔者看来，王道漫和邪道漫的最核心区分，还是要看作者是否在作品中加入了讽刺和抨击的态度。在邪道漫的标杆中，『死亡笔记』开篇时夜神月煌煌大言表示：“我要用这本笔记改变世界，只有我能做到，世界将变得美好。”与结尾时他自己不仅成了毫无辩驳的犯罪者，还连尊严都丧失企图让硫克帮他杀人，完全一幕权力使人堕落的活剧。『进击的巨人』里调查兵团在前面拼死拼活，中央政府和宪兵团在墙里拖后腿的情节也让读者感到齿冷。反观王道漫的标杆，『火影忍者』里的大蛇丸要的是长生不老和世间真理，晓要的是征服世界。就算是反派也坏得坦荡荡，和 RPG 中的关底 BOSS 一样，打赢了获得的是挑战成功的快感，打输了读者也不会对他们产生厌恶。『海贼王』里倒是出现了世界贵族天龙人，不过尾田还是在极力避免这个特权阶层的大量出镜，因为这只是设定上的需要，并不是要用这帮讨厌的家伙阐述什么观点。

这种表现手法分歧的核心理由在于：王道漫的作品气场始终应该是友情、努力、胜利，主角的原始驱动力也是“我想变强”，掺杂进复杂的角色、阵营关系只会削弱对主旨的表达。邪道漫则要靠对剧情的编排和人性的刻画来获取观众，那么自然不会有简单的非黑即白。大场鸫和小畑健的另一部作品『BAKUMAN』就是为了保证王道的气场，在设计七峰透这个 BOSS 时，使他品格低劣，让主角取得吊打他的道德高点。实际上七峰透用的公司制创作漫画法，早在手冢治虫的年代，就被漫威等美漫公司所广泛采用，根本谈不上是“错误的方法”。

然而，在『我的英雄学院』这部作品的处理上，堀越耕平却选择了王道和邪道兼收的做法。故事讲述了“个性”（超能力）成为几乎人人共有的属性的时代，主角绿谷出久向往成为英雄，却被诊断出是稀有的“无个性”体质，因此在学校成了任人欺凌的班级底层。同时，“个性”泛滥的社会也不是理想中的那么平和。不少罪犯通过本身特殊的“个性”进行犯罪活动，英雄们在维持城市秩序的同时，往往也会顺便赚取人气，做做商业活动。

看到这里，恐怕会有不少读者想起去年年底刚火了一把的『一拳超人』。两者在背景上的差距的确不大，都有英雄职业化的社会问题，都有打算破坏这一切的怪人联合，甚至都有一位号称要制裁虚伪英雄的英雄杀手。主角能力



也是传统的“唯快不破”和“一力降十会”，获得的条件同样是普通锻炼——只不过出久和欧尔麦特并没有埼玉老师那种一拳定乾坤的威能（因为并没有秃）

区别在于，『一拳超人』是在用纯粹物质化和效益化的英雄体系，反衬兴趣使然的埼玉老师有多难得。『我的英雄学院』则更 JUMP 一些，只是说当众人都安心做一位普通人，选择明哲保身时，你是否有勇气冒着牺牲自己的风险，向他人伸出救援之手。毕竟，『我的英雄学院』的主角还是一帮刚刚升入雄英的少年，读者群的年龄也与角色们类似。堀越耕平所安排的桥段多以“他出手了我却没出手”/“他冲上去了

我还在犹豫”。这种觉得自己在英雄精神上输给了对方，进而发奋努力的正能量为主

作品邪道的一面体现在对敌人的设计。堀越耕平笔下的敌联合不是要统治世界，也不是很喜欢作奸犯科。只是因为与社会太过脱节和异化，对这个英雄大行其道的世界感到不满而形成的反社会人格。我们很难评判这帮家伙的出现是他们天生变态还是社会的错（堀越耕平的意见大概是后者）。其活动的目的以打击雄英学园的公信力为主，认为这样就能让大众看到英雄并不值得依靠，从而对社会失去信心，实现他们所崇尚的绝对混乱和自由

在访谈中，堀越耕平表示出久和欧尔麦特的故事毫无疑问是主线。但既然是 ONE FOR ALL 与 ALL FOR ONE 对抗，那在这个人人都有私心的社会里，定然不会太过光明。他为了中和主线里的灰暗，才加入了大量拥有阳光属性的，积极向上的同伴。这样处理也是因为作品的主题除了“我要变强”这个基础之外，要变成的还是“英雄”。英雄的属性不同于海贼王或者火影，天生就带有“牺牲”、“奉献”的属性而这些属性则必然是要有一大群平庸自保的群众来当背景板的。所以邪道的要素避无可避

这样一来，喜欢稍微沉重一点的故事的读者，与喜欢轻松愉快的故事的读者都能被『我的英雄学院』所满足。前者可以思索英雄的意义以及“英雄体制”是否必要，后者可以欣赏堀越耕平设计出的一个个或有趣或热血或暖心的角色——第一女主角丽日御茶子，想成为英雄的理由是让父母过上轻松的生活。比如强调纪律的班长饭田天哉，是个能在关键时刻为同伴挡刀的可靠角色。比如人气爆棚的青蛙少女蛙吹梅雨稳重天然，非凡的观察力经常能屡建奇功。比如以前经常欺负出久的爆豪，通过不断的接触，也能发现他只是单纯的自尊心爆棚，认为无能力的出久想当英雄是白日发梦而心生厌恶

作为 JUMP 的标杆作品，煽情功力也是重要的一环。『我的英雄学院』在这方面采用的战术十分简单——注重细节的积累。作品中几个能让人燃起来的点，出久拯救爆豪，天哉面对英雄杀手等，都是先通过日常的小事让我们认识角色、积累感情，等到应该爆发的时候，读者联想起这个角色的过往，感情自然而然就会满溢出来

例如第一话刚刚渲染出久有一颗英雄的心，却天意弄人没有英雄的能力。下面马上就让他面临着是否要去拯救爆豪的困境，这是趁热打铁的煽情手段。又如天哉甫一出场，读者就知道他仰慕身为英雄的哥哥，还知道他是个严于律己、遵守规则的人。正因如此，当他的哥哥被英雄杀手袭击时。我们才能理解他为什么失却了往日的冷静，不仅接替下哥哥的英雄名号，还在遭遇英雄杀手一反往日风格选择硬上搏命，这是润物细无声的煽情办法

Bones 制作的动画版也继承了漫画的这些优点，在林友树的 BGM 加成下，煽情和燃上都更上一层楼。编剧黑田洋介很谨慎地没有对主线剧情做出任何删改，监督长崎健司在关键分镜上都力求与原作一致。这不是他们懒，而是漫画在这方面已经做得相当不错，又何必画蛇添足。唯一的不足是动画舒缓的改编节奏在现下的观众环境里显得太过慢热。动画前三话的收视率不足 3%，似乎有些对不起 JUMP 的力捧和黄金时间

但就像作品所表现出的理念——英雄不是为了分数而生的，动画也不只是为了区区收视率或者 BD 销量而生的。如果你说不考虑商业价值是在说漂亮话，那正如欧尔麦特所说——我们（每个作者）的目的，都是有一天能实现这种漂亮话。只要 Bones 能继续保持动画精良的品质，即使不火又有什么所谓呢?

能成为 JUMP 系作品的接班人，抛开作品必须精彩不谈，每部作品都必然有其特别突出的亮点。

『海贼王』的最优处在于梦想和自由。还记得前期连载时有个守着空箱子过了 20 年的箱子大叔吗？即使是这样的路人甲，尾田也会毫不犹豫地让他继续拥有着“守卫森林的梦想”快乐地生活下去。而到了角色之间理念冲突的时候，路飞和草帽海贼团也从来不劝导敌人，只是表示既然我们都有各自的梦想和目的，也没法相互理解，那就让我用拳头来阻止你的邪恶梦想吧。

『火影忍者』的最优处在于角色之间的羁绊。当年白与再不斩感动了多少人，而鸣人和佐助这对既是朋友又是对手的主角，也互相竞争了 700 话。更别提那些逝去的家伙——火影三代、凯、自来也。每次有人逝去，岸本都能大大地作一篇文章让整部作品获得情感上的加成。这也是为什么岸本接着画『博人传』读者觉得很正常。要是尾田宣布下一部画路飞儿子的故事，读者恐怕只会觉得奇葩。

『全职猎人』的最优处在于故事的成熟。有句话说“孩子才讲对错，大人只认输赢。”虽然这种理念笔者并不是全部认同，但不得不承认这世间的善与恶绝没有好人坏人二元划分那么简单。会长这个老好人临死时的狂气简直反派，蚂蚁一族啃食其他的生命，可人类不也是同样吗？战斗也不一定是靠谁的拳头更大，富坚笔下的人物大部分时间不是在考虑如何击败对方，而是在考虑怎样打更值得，怎样才能以最小的成本达成目的。揍敌客家族和幻影旅团这两个 BUG 组织，还不是大部分时间都在蛰伏。既然能不战而屈人之兵，那又何必提着脑袋去赚那卖命钱。

而『我的英雄学院』的最优处，笔者认为是把“想要成为最棒的英雄”这个主题一心一意地强化到了极致。绿谷出久毫无疑问是个搏命流的主角，这并不稀奇。路飞、鸣人和小杰在前期也没少玩牺牲自身的战术。不同的是，这三位前辈往往还会审时度势，只有在没办法又是不得不上的情况下才会搏命。绿谷出久则把搏命当成了日常。断一根手指可以使出基本攻击，断一条手臂就能放个大招，一场战斗下来往往被直接送去抢救。面对这样的主角，也许有人会说：“这样太傻。救人，也是要讲专业的”。作者又何尝不知道这一点呢？故事里限制学生参与战斗和号召把敌人留给老师解决也不

是一两次。然而，热衷于管闲事本就是英雄的天生属性之一。英雄的能力与英雄之心，显然后者更为重要。

量力而为虽然是最妥善的办法，可是什么才是量力呢？路边有个老人跌倒了去不去扶？新闻里到处都是好心人反被讹上的报道，普通老百姓被讹不起，力量不够所以我们不出手了。河里有人落水去不去救？下水救人反搭上性命，结果被救人不出现弄得连见义勇为都认定不了。我们不是喵有九条命所以不下水了，这样的选择当然不能算错，保护自己是生物的天性。只是这样一来，天长日久，我们还能剩下多少助人之心呢？

雄英的入学测试就是表现作品“英雄精神”的上佳例证。测试的规则上写的是巨大机关机器人只是给考生添麻烦的，是零分敌人。可是暗中又设计了“求助活动分”，不仔细领会的话，我们很容易简单粗暴地认为这是作者给出久开的入学金手指（因为凭实力他的确不可能获得几分）。实际上这里却有另外的深意——即使没有丽日御茶子被砸，难道巨大机器人破坏城市就是英雄应该袖手旁观的吗？0 分机器人的真正用意有两层，其一是衡量考生审时度势的能力，明知打不过还上去送死并不是雄英所提倡的精神。其二是衡量考生的助人之心，天哉发现自己不如出久后曾用“这是考试”来安慰自己，

然而助人之心天生有之，考虑利害怎么都会比身体先动起来的“英雄本性”慢上不止一拍。“求助活动分”就是为了考量考生们的“英雄本性”而设计（当然，如果出久没打倒0分机器人，也不会得到60的高分）。欧尔麦特为何会选择并无天分的绿谷出久作为自己的继承人？因为他的这种内在精神，本身就是最适合成为英雄的体质。

“ONE FOR ALL”并不只是一句高大上的口号。回到上文，如果在老人跌倒有人搀扶时，周围的路人都能勇于作证不是搀扶者撞的，那么去搀扶的人就会变得更多。而能主动去帮助别人的人变多了，当有人溺水时下去救助的就不会是一两个人单打独斗，出现救人者牺牲这种情况也会少得多。帮助别人，本身就是作为社会动物的人类所应该拥有的天性。危急时刻要怎么做出选择？几千年前，孔孟早已帮我们下过定义——

自反而缩，虽千万人吾往矣。

『我的英雄学院』的未来之路

成为王者，当然也是需要付出代价的。

这个代价，就是作品已经不完全属于作者一个人。虽说故事依旧你来编，每周的连载还是你来画，但作品什么时候完结，则完全要看漫画杂志的意思。从『龙珠』到『灌篮高手』再到死火海，没有人可以例外。那么在大长篇的预定下，作者能否持续不断地让读者感到有趣就成为了最大的考验。

既然能成为JUMP的王者，那么人物塑造、情节编排和画工分镜这些自然都不是障碍。能否通过这个考验，主要取决于作者在故事初中期是否对自己的故事拥有一个合理的架构，或是机智地留出足够多的扩展接口，用来避免单纯的武力增殖对故事气氛的破坏。

前者的代表性作品是『海贼王』。伟大航路的这个设定可以让尾田在主线之间随意穿插各种岛屿做过渡，七武海，四皇以及超新星们一方面给草帽海贼团提供了足够多的敌人和朋友，另一方面也让这个世界热闹非凡。让剧情的推进不单纯依赖角色们的武力成长。像从2年后的团聚到现在的连载中，草帽海贼团就基本没有获得武力的成长，对付敌人基本都是秒杀的。只不过这种办法并非是凡人可以使用的。海贼王般庞大的世界观需要作者有足够的想象力，以及把这些想象力落在笔上的实力。每个岛一个故事持续给读者带来新鲜感说的容易，做起来难。沙漠之国阿拉巴斯坦、空岛、七水之都顶上战争、司法岛、鱼人岛以及刚刚连载完的象背上的佐乌，每个岛屿都是一种全新的风格，而让读者能切身感到这种风格的变换，取决于漫画对岛屿建筑、岛民服装以及特殊风俗等细节的刻画。在这方面，作为东海大学建筑系出身的尾田，在这方面就比岸本在『火影忍者』中审美疲劳的管道式建筑外观设计，和久保在『死神』中极为偷懒的尸魂界大白墙设计要强上太多。

后者的代表性作品便是『全职猎人』了。不得不承认富坚义博是位鬼才，我们看小杰的冒险，总是能有一种刚刚觉得无路可走，下一页就又开拓出无数的新天地来。全职猎人入学考试后有天空竞技场，幻影旅团后有贪婪之岛。当蚂蚁篇完结后笔者曾以为『全职猎人』也陷入了武力增殖的困境之中时（毕竟王的战斗力太高了），富坚又适时地抛出了黑暗大陆的设定。如果不是他被困于麻将、游戏和重病，黑暗大陆光是探索和旅行的故事也够全职猎人再打个几百话。这种办法属于用起来容易，用好太难。因为故事依旧要围绕角色的成长来做文章，对于武力增殖只能尽量克制。多年之前，鸟山明就是这样一部部在编辑和读者的威逼利诱下不断扩展『龙珠』的篇章，从咚咚波就很厉害变成了短笛大魔王很厉害；从贝吉塔战斗力18000简直无双到6000万战斗力的佛利萨照样被特兰克斯切成八块；从打沙鲁需要超级赛亚人2到超级赛亚人3都干不过的魔人布欧。用现在的眼光来看，『龙珠』中的武力增殖简直到了令人发指的地步，读者对这种套路也拥有了极强的免疫力。『火影忍者』中忍考试好评如潮，忍界大战无人喝彩，『死神』从蓝染开始局时髦后就一路走低等，就是这种简单粗暴的办法已经不被读者所接受的明证。

回到『我的英雄学院』。“个性”这种类似超能力的英雄能力的延展性类似『海贼王』里的恶魔果实，只要作者敢想，就能做出各种充满特例的能力，未来的拓展性是一流的。在战斗的设计上，堀越耕平是颇有才能和新意的。入侵USJ篇中，被困在船上的绿谷出久（爆发式力量）、蛙吹梅雨（青蛙模仿）和峰田实（超粘性葡萄）需要对抗一帮拥有和水相关的个性的敌人，可以说是大大的不利。堀越耕平没有让他们强行刚正面，而是趁敌人在水里的时候，先让出久跳出去对水面狠砸一拳，然后再让蛙

吹用舌头把他扯回来，同时峰田实向水中布设葡萄。这样一来，当被出久一拳砸得向外涌起的水面再聚合回来时，随着水流而动的敌人都被超粘性葡萄粘在一起失去了战斗力。另外的战场上，八百万百用创造做出绝缘布配合上鸣电气的放电个性做出范围杀伤的效果。丽日御茶子用无重力配合濑吕范太的胶带，把很难对付的黑雾从出口前拉开，这都是依靠战场观察和活动能力获胜的案例

紧接着的雄英体育祭篇更为精彩，初试的障碍物赛跑各显其能，最终绿谷出久利用和本身能力没有关系的、场地上埋设的地雷，用爆炸的气流推动自己获得第一名。复试的骑马战，障子目藏用复制腕把身形幼小的蛙吹梅雨和峰田实包裹在其中，确保头带的安全，再利用蛙吹的舌头夺取其他人的头带，可谓攻守兼备。轰焦冻的团队有绝缘布 + 放电的 AOE 和擅长速度的饭田天哉，还有队长轰焦冻的冰冻能力，是综合实力最强的一组。爆豪组为了配合爆豪动不动就冲上去的性格，特意加入了濑吕范太。这样即使他脱离了马鞍，也能用胶带扯回来。展现的是并不一定要靠超能力才能获胜，以及超能力组合起来的效果。

决赛擂台对决考量的就纯粹是单兵作战了。丽日对爆豪一场，即使丽日很巧妙的利用爆豪爆炸掀起的石头做成了陷阱，结果还是被爆豪正面扛下来了。出久对轰一场，打光十个手指，硬实力有差距的出久还是落败，止步于八强。半决赛中强大的黑影英雄常暗踏阴被爆豪一发闪光弹戳中死穴。有着上佳血统的轰焦冻在决赛输给了决心和气势。可以说在这些『我的英雄学院』前期最精彩的剧情中，相信很多读者都看到了猎人测试和中忍考试的影子。喜爱 JUMP 系王道漫画的堀越耕平自然明白死火海这些作品最受读者欢迎的章节在哪里。通过对这些神作的活学活用，打得精彩的同时也减弱了对武力高低的直观需求，给作品的未来留下了余地。

不过，『我的英雄学院』也存在着一些隐患。其一是实力档次没有被明显拉开。雄英的几次危机中，读者的感觉都是明明号称很强的老师们处处受限被针对，只有 1 年级学生们在前线和反派大打出手。虽说这是为了给主角们表现的机会，但若是路飞刚出海就能和克洛克达尔打个平手，观众肯定也会觉得不自然。

其二是敌联合作为反派的动力远远不足。按照至今为止的剧情，死柄木一伙的目的十分特立独行也很中二，却没有反派们最需要的狂霸酷吊拽，能支撑主线的时间也很有限。

其三，也是最根本的一点在于：堀越耕平的创意能否让他在现有的连载中竖立起来的——“用脑子和身体一同去战斗”的风格维持下去。不知是不是两次腰斩的经历让他不得不在连载前期迅速聚拢人气。入学考试篇，入侵 USJ 篇和体育祭篇给读者的感觉都是还没打够。骑马战这种一流的好点子，只用了短短 4 话就结束，根本是在浪费灵感。要知道，就算是以单话信息量大而著称的『全职猎人』，猎人测试中相似的抢号牌部分也用了整整 9 话才画完。再看最近的合宿部分，竟然安排了出久使用“ONE FOR ALL 1000000%”这样单纯靠气势打败敌人的招数。不得不让人担心堀越耕平的灵感存量是否已经见底。

好在这三点隐患堀越耕平自己也发现了。

在最新的连载中，他就让职业英雄用漂亮的突击压制了死柄木集团的大本营，一直隐身在幕后的 ALL FOR ONE 也终于出手，展开了新的篇章，算是阶段性地解决了这几个问题。但另一随之凸显的问题是——既然欧尔麦特和 ALL FOR ONE 已经是最高的武力限制，那么现在漫画中所表现出的雄英这一有限舞台，能否继续撑得起通向王道之路的那长期连载吗？要知道『我的英雄学院』才连载了 80 话，只是死火海的十分之一。

这个问题笔者也无法回答，谁也不能保证『我的英雄学院』是会成为长篇大连载，还是如『暗杀教室』那样在一个合适的时机迎来完结。JUMP 的王者之路，是一条需要综合考量作者水平和耐力的艰苦之路。堀越耕平和他的作品，在这条路上还需要迈过很多的考验。无论能否坚持到最后，『我的英雄学院』都已经是一部不会被人轻易遗忘的、最棒的英雄漫画。▲

“咕噜咕噜”地玩转东京的东西南北

Play ... *nope* ... *anime* ...

——山手线沿线圣地巡礼大进击（上）

■ 完蛋了的国王 ■责编/稗田 ■美编/

山手与下町

江户的两张面孔

Life of Low-town
Life of Up-town

"山手"一词日语里的意思是"地势较高的台地"，叫山手的地方在日本有很多，但如果要特指一地的话那当然就是指东京的山手地区。东京古名江户，属武藏国。"江户"，江之门户也，盖因武藏国境内多低矮丘陵，西部有绵延的武藏野台地，河流由高向低流淌，在江户一带形成河网密布的入海口，由河流冲刷而出的河谷两侧形成台地，地势上有明显的落差，故而有了"山"。如今打开山手线沿线一带的市区图，仍然随处可见带有"山"、"台"或"谷"字的地名，如代官山、户山、骏河台、白金台、高轮台、日比谷、莺谷、涩谷等。

如果以过去的江户城，既现在的皇居为中心，以城池最外圈的三之丸的护城濠为界，濠内的地界是江户幕府将军、幕府近臣及各大名家在江户的屋敷，濠外的广大天地就是普通百姓居住的地方，通称为"下町"。现在的江户城，亦即皇居的占地已不复全盛时期的规模，不及过去的三分之一。据考古发现，江户城的总构（城墙和护城濠）最外圈东面以隅田川、北面以神田川为界，西面是现在尚有些许残留的外濠，南面的护城濠原先经大型人工蓄水池溜池，至滨御殿（现在的滨离宫恩赐庭园）入海，现在已经全部填埋不见了。现如今，以东京站为起点的中央线，经御茶水、饭田桥、四谷等站所形成的一条拱形线路就是沿着江户城东、北、西三面护城濠的遗迹而造的。

不过根据江户城的规划，下町并非环绕城池而建，越靠近西面的地方地势越高，排水越佳，属上流地段，一般赐给幕府谱代、旗本大名、得宠的幕臣等高官作为私人宅邸，这些高大上地段就称为"山手"。在现今中央线与山手线之间的大片区域，也就是文京区的全部、丰岛区、新宿区、涩谷区、港区的一部分，都可称之为"山手"，在这片广大的区域里还留有不少御赐的庭园，像大名鼎鼎的新宿御苑过去就曾是幕府重臣内藤家的宅邸；水道桥站对面，紧挨着东京巨蛋的小石川后乐园是"御三家"之一的水户德川家的巨邸；靠近驹込的六义园曾是五代将军德川纲吉身边红人柳泽吉保的宅邸；而距离六义园不远的旧古河庭园最早属于"德川四天

王"之一的榊原家，后来竟成了《路人女主》的取景地之一。至于皇居南面一直到品川的大片区域，随便列举一下赤坂、六本木、芝、麻布、代官山、白金台这些地名就知道这里是东京最高档的商住区，以前住的都是达官贵人，现在也不例外。

与山手相对应的是位于城池东面，地势低下、排水不佳的河流入海口，这里才是平头百姓们的世界。在如今的日本桥、筑地一带，还残留着很多诸如马喰町（为官府养马的地方）、人形町（人偶剧场遍布的地方）、锻冶町（打造金属器具的地方）、茅场町（批发建筑材料茅草的地方）、银座（锻冶银锭的地方）这类一看就知道与商贾百工有关的地名，这里就是传统意义上的"城下町"。从山手线的走向来看，这片城下町都位于铁道线的东侧，的确被排除在了山手区域之外。后来随着江户城人口的激增，下町逐渐向东越过隅田川一路发展，夹在隅田川和荒川之间的一大片三角洲现在是墨田区和江东区的所在，两国、锦系、龟户、木场等下町都云集于此，国民女作家宫部美幸在随笔集《平成徒步日记》里屡屡提到的故土深川也在这一带，照宫部的话说这里是"东京的布鲁克林"，是下町中的下町，要体验真正的江户庶民生活就非要到此一游不可。此乃题外话。

以上是对江户历史和地形的一番介绍，无非是想让大家了解一点，所谓"山手线"并非一条简单的环状线（如大阪环状线），其走向和地域划分是有悠久的历史成因的，有历史积淀的地方就容易产生特殊的文化现象。所以也有国人作家把东京的山手线比作上海的内环、北京的二环，笔者则不以为然，因为北京、上海等城市所谓的环线都是近二三十年城市化进程的产物，几无历史积淀可言，也就不可能孕育出了不起的文化现象。圣地巡礼，巡礼的不仅是动漫作品本身，巡礼的更是取景地的人文历史，所以读一点笔者信手拈来的灌水并没有坏处（笑）。

山手线圣地巡礼

Travel start!

我们所称的"山手线"，如无特别说明的话均特指 JR 东日本的山手线，这是一条由 29 座车站组成的环线，最早于 1885 年开业，妥妥的 130 多年的悠久历史。车身为绿色的山手线起

点和终点均为品川站，顺时针方向行驶时为“外圈”，反之则为“内圈”，总运营距离为 34.5 公里，短的很，一般线路上的特快列车十几分钟就能跑完，但山手线却有多达 29 个车站，正常跑完一圈约需 60 分钟，没有快速、特快列车，站站都停，通勤高峰期最短行车间隔只有 2 分钟左右，设置站点和车次的密集程度直接反映了山手线沿线客流量之巨大，随便找个车站出来一年的客运量都能上亿，你说吓人不吓人。山手线的另一个特点是换乘十分便捷，全线 29 个车站除新大久保站和目白站以外，其余 27 个均为换乘站，接驳线路有几十条之多。山手线原本就有多个区间与其他线路重叠，如品川—东京站区间与东海道线重叠，东京—田端站区间与东北线重叠，又有几个车站如东京站、神田站、秋叶原站、新宿站是与中央线、中央·总武线共用，在之后的巡礼的过程中不免有与以前重复的车站，为了行文方便就一并跳过了。

因为篇幅关系，本期将以品川站为起点，沿内圈方向巡礼至田端站为止的 11 个车站（不含东京站、神田站、秋叶原站）。

品川站

忠臣藏埋骨之地

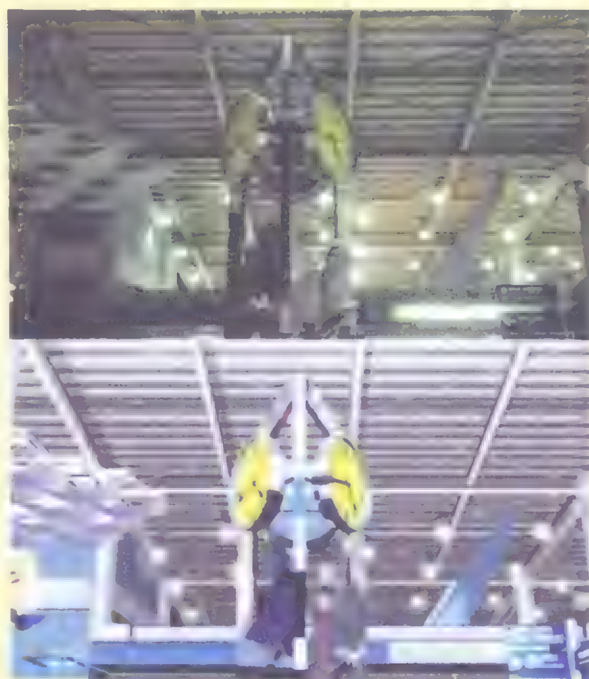
The scene of cyuusingura happened

山手线的始发站和终点站，亦是东京南部地区最大的交通枢纽站，有山手线、东海道线、京滨东北线、横须贺线、上野东京 LINE、东海道新干线六条线路停靠，还可换乘京滨急行电铁的京急本线，是一座日发送旅客 100 万人次左右的超大型车站。

品川原是东海道上的一个宿场（驿站），东海道五十三次之一，自江户时代以来就是东京的南部门户。出品川站西口，向北走不出 10 分钟有一名胜曰“泉岳寺”，此处就是著名的『忠臣藏』的主角“赤穗四十七浪士”复仇成功后重新集合，用仇人的首级祭典主君亡魂的地方，也是以大石内藏助为首的一干义士的埋骨之地。

在真实的“赤穗事件”中，元禄 14 年（1701 年）3 月 14 日，赤穗藩主浅野内匠头在江户城中毫无预警地动刀砍伤高家出身的吉良上野介（动机至今成谜），五代将军德川纲吉震怒，命浅野内匠头当天切腹谢罪，死后就埋葬在泉岳寺。赤穗藩遭到幕府强行撤藩的惩罚，众多藩士登时失业成为浪人，其中很多人对幕府的裁决表示不满，更怨恨事件的苦主吉良上野介，发誓要为主君报仇雪恨。代表藩中最激进势力的堀部安兵卫说服藩士中最有话语权的谱代家老大石内藏助，决定联络四散的藩士共同起事讨取仇敌吉良。元禄 15 年 12 月 14 日，经过一番周密策划，赤穗藩四十七名浪士在大石内藏助的率领下于凌晨时分直冲位于两国的吉良宅邸，在两小时内大开杀戒，杀死包括吉良上野介在内的 15 人，杀伤 23 人，自身无一人战死。得手后的赤穗浪士割下吉良首级，在幕府追兵到来前向泉岳寺撤退，众人从容得在浅野内匠头墓前献上吉良的首级并焚香祷告，以告慰主君在天之灵。事后一干浪士除一人中途脱走外其余 46 人全数被捕，翌年 2 月 4 日被命切腹谢罪，死后全部葬于泉岳寺陪伴主君浅野内藏助。“赤穗四十七浪士”的事迹被后人编写为人形净琉璃和歌舞伎剧目『忠臣藏』，口耳相传，由此流芳百世。Galgame『忠臣藏 46+1』是最近的一部以『忠臣藏』为底本改编的 ACG 作品，该作的玩家应该对泉岳寺这处圣地不会感到陌生。

▲品川站


▲出现在『花物语』中的一个镜头，时钟位于品川站站厅内

另有十多部作品以品川、高轮、泉岳寺一带为取景地，大部分作品的名气都不算大，其中由韩国漫画家组合林达永和朴晟佑共同创作的漫画『黑神』动画化后曾以品川、田町一带为主要取景地，各类镜头较多。另一部来头很大的作品就是『LoveLive!』，第一季中小鸟即将出国留学，在品川站换乘去羽田机场方向的列车，鸟妈送小鸟的一段镜头就是在品川站京急换乘口附近拍摄的。有趣的是『花物语』也在品川站内取过景，第二话神原骏河追逐贝木泥舟的一段剧情全部在站厅内拍摄而成。

▲鸟妈给小鸟送行的车站就是品川站，小鸟在这里换乘京急线去羽田机场

▲小鸟背后的电车线路图很醒目，在大型车站都能看到

【巡礼作品】LoveLive!　花物语　黑神　忠臣藏 46+1 等

田町站

大崎 品川 田町 滨松町 新桥 有乐町 东京

来庆应义塾大碗吃面

come for ramen

山手线的第二站，有山手线、京滨东北线停靠，可步行至三田站换乘都营地下铁浅草线、三田线，是一座日发送旅客 14 万人次以上的中型车站。

出了田町站的三田口，往北朝樱田通方向步行大约 5 分钟左右就来到了日本著名的私立学府庆应义塾。凡有大学生扎堆出没的地方必然少不了热闹的商店街，商店街上必然少不了大大小小的食肆酒家，在庆应义塾正门西侧有一家二次元领域非常有名的餐馆——确切地说是拉面馆，这就是以惊人的配菜量而闻名的“二郎拉面”三田本店。在『偶像大师』动画版的剧中综艺节目“是直播吗？！”当中有一个叫“四条贵音的拉面探访”的小单元，公主大人带着双子跟班探访的拉面店就是这家“拉面二郎”了，本店的摆盘风格非常恐怖，作为浇头的豆芽菜可以堆到几乎要倒下来为止，以普通女生的食量绝对不能与之刚正面，但在胃里通宇宙的公主大人面前实在是小菜一碟。看完动画后前去挑战食量的阿宅不在少数，不过三田本店平时作为庆应义塾的“学生食堂”就已经拥挤不堪，再加上近年来各类美食杂志和动画作品的连番炒作，店门口排起长队的日子司空见惯，要一饱口福的话恐怕先得付出点体力才行

▲“拉面二郎”标志性的夸张摆盘

▲田町站

吃饱喝足后如果还有体力在附近稍微溜达一下的话，能巡礼到『黑之契约者』和『黑神』两部动画里取景过的一些街景，这一带令人印象比较深的风景并非不起眼的田町站，而是高架线上的东京单轨线列车，单轨线在田町站前拐弯一直向南伸入东京湾畔的人工岛，经天王洲 Isle 到达羽田机场。从滨松町到田町的这一段，单轨线一直在楼宇间穿行，根据地形起伏轨道还带有一定倾斜度，看上去很有点过山车的感觉。不仅从车外远观，『东之伊甸』还曾经拍摄过车厢内部，坐在车内多少也有点巡礼的气氛。

【巡礼作品】偶像大师　黑之契约者　黑神

▲东京单轨线列车从楼宇间穿行而出的镜头，颇有近未来的感觉，画面出自『黑神』

▲『黑之契约者』里拍到的田町站，视角与左图正好相反

滨松町站

大崎 品川 田町 滨松町 新桥 有乐町 东京

庭园、古刹与东京塔

tokyo tower

山手线的第三站，有山手线、京滨东北线停靠，可换乘东京单轨线，日发送旅客超过 25 万人次。

从东京市区进出羽田机场主要有两种方式，在 JR 品川站换乘京急空港线，或者在 JR 滨松站换乘东京单轨线，因为东京单轨线也被纳入

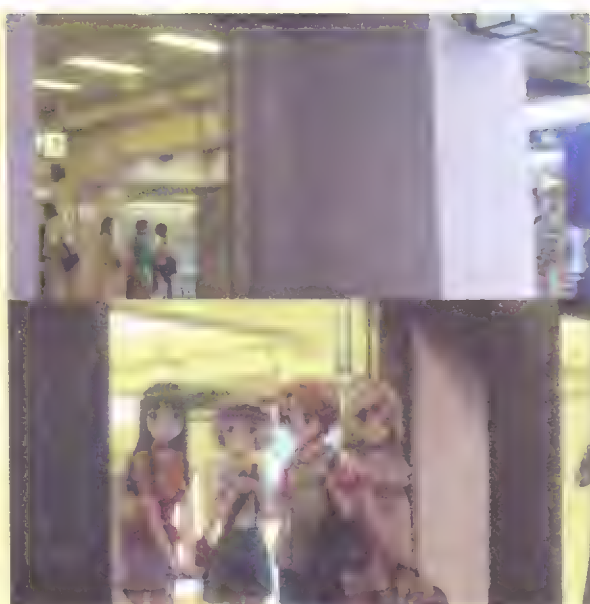
▲滨松町站

了 JR 东日本的各种通票的使用范围中，所以更受外国游客们的欢迎，于是滨松站就成了外国人进出东京市区的热门中转站。笔者先前也曾数次在滨松站转车，但第一次全面认识这座车站还是今年“奥特曼印章接力活动”期间闲逛设在车站楼内的奥特曼专卖店时，顺带扫了眼车站周边地图惊讶地发现有名的景点还真不少。紧挨着车站东侧的就是旧芝离宫恩赐庭园，这里最早是幕府老中大久保忠朝的宅邸，明治维新后被皇家收回赐给皇族有栖川宫炽仁亲王居住，后又作为御赐庭园向公众开放。旧芝离宫恩赐庭园向北步行 5 分钟左右是规模更大的滨离宫恩赐庭园，这里原为德川将军家的别院，兼做狩猎场所，明治维新后作为天皇的离宫使用，二战后改为恩赐庭园向公众开放

出滨松站往西看见一高大铁塔，这便是过去东京最醒目的地标东京塔，虽然如今的东京塔已经被新建成的“天空树”完全抢去了风头，但这座高 333 米的红白相间巨塔毕竟曾是东京 50 多年来的最高地标，是承载着好几代东京人美好回忆的梦幻建筑。以东京塔作为取景地的 ACG 作品实在太多，柯南在『漆黑的追踪者』里爬过，在『东京里氏 8.0』里倒塌过，还是获奖剧场版动画『东京糖衣巧克力』的主要场景

▲『摇曳百合』里出现过的疾驰而过的列车，背景里的就是东京塔

▲夜色中迷人的东京塔

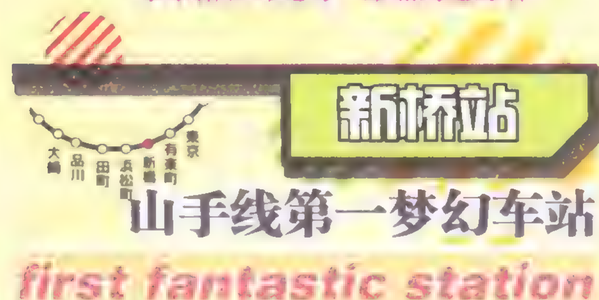


▲『夏色奇迹』里主角众人来东京游玩时曾在滨松町站下车

在东京塔脚下有一大片绿地，谓之芝公园，公园内立一古刹，名增上寺，有 600 多年历史，是葬有前后 6 代德川将军的一所灵庙。在增上寺前一箭之遥还有一神社曰芝大神宫，位列“东京十社”之一，供奉的是天照大神，算是远在三重县的伊势神宫的“分会场”，颇受东京善男信女的崇拜，香火极盛

滨松站周边去处不少，不过仅以滨松站为取景地的作品倒是不多，『夏色奇迹』算是比较典型的一部，第 8 话主角们一行人来东京玩时就在滨松站下车闲逛了一阵，拍到了北出站口一带的街景，在背景中可以清楚地看到东京塔的身姿。

【巡礼作品】夏色奇迹　东京里氏 8.0
东京糖衣巧克力　漆黑的追踪者



山手线的第四站，有山手线、东海道线、京滨东北线、横须贺线、上野东京 LINE 五条停靠，可换乘百合海鸥号、东京地下铁银座线、都营地下铁浅草线，日发送旅客约 63 万人次。

▲乌森神社抢眼的彩色御朱印

新桥站是在 1872 年开业的百年老站，除新干线不停以外，论换乘线路和发送旅客数量都直逼品川站。从地理位置上说新桥站再往北一点就是日比谷和繁华的银座地区，东面步行 10 分钟开外是饕客们心驰神往的筑地市场，有很多外国游客会选择住宿在新桥汐留一带。

在新桥站西面的乌森口外，有一座供奉稻荷神的乌森神社，门面不大，但来头可不小，这座神社是日本极少数采用彩色御朱印，并且收费超过 300 日元的宗教场所。笔者这个大闲人不仅收集车站章，也收集朱印，这里就容小生跑两句火车炫耀下知识量。所谓御朱印就是信徒到神社、寺庙这类宗教场所参拜以后留作纪念的一种印记，有专用的朱印帐供书写（每个神社寺院的朱印帐设计都不同，亦有收藏价值），由神职人员在上面用毛笔书下特定文字并加盖朱红色印章，故谓之朱印。朱印的收费日本全国统一为 300 日元，但乌森神社别出心裁，改朱印为彩色印，收费 500 日元，因可爱度骤增，竟也得到了许多年轻男女的追捧。这年头“萌即正义”，此言不虚矣！

▲新桥站

▲『东之伊甸』里拍到的新桥站外一带饮食街的风情

▲『化物语』里阴森的画面在现实中意外的平平无奇

以新桥站及南面不远的汐留站一带为取景地的 ACG 作品粗略一算也有十几部，知名度较高的则有『魔法的禁书目录』、『东之伊甸』、『化物语』这三部。『东之伊甸』中的新桥站出现在 TV 版第 2 话，拍到的高架桥下一带的街景。另两部作品的取景地都在汐留，『化物语』第 14 话取景的是百合海鸥号新桥至汐留站的高架桥下及周边的大厦，『魔禁』TV 版第二季第 8、9 话碰巧取景的也是百合海鸥号的这段高架桥下，以及途径的日本电视台大楼前的广场。顺带一提，在 1993 年的剧场版『机动警察 2』和 2008 年的电影『252』里都出现了类似的“幻之新桥站”，虽然意味不明，但貌似成了山手线上的第一座梦幻车站，不过跟后面的西日暮里站比起来应该只能算是“伪・幻之车站”吧。

【巡礼作品】某魔法的禁书目录 东之伊甸 化物语

▲有乐町站

霞关向左，银座向右

Kasumigaseki & Ginza

山手线的第五站，有山手线、京滨东北线停靠，可换乘东京地下铁有乐町线，日发送旅客约 32 万人次。

有乐町站与东京站之间的运营距离仅 800 米，被视为东京站的分流车站之一。从有乐町到银座、丸之内两大高档商业区，以及去日比谷和皇居都很近，步行在 10 分钟脚程以内，如果想避开东京站夸张的人流，或者怕在换乘迷宫里走丢的话，在有乐町站下车不失为一个选择。出了有乐町站东南侧的银座口就是繁华的银座商业街区，近年来这里中国人的密度就快超过日本人了，但凡有一点规模的商店都配有中文服务，除了花的是日元感觉跟在天朝购物没什么不同。从西侧的日比谷口出站，过了日比谷十字路口就是一派祥和气氛的日比谷公园，再往前走到樱田门、霞关一带便是各种政府衙门所在地，其中当然少不了动漫影视作品里出镜率极高的警视厅和国会议事堂，像『死亡笔记』、『黑之契约者』、『东京残响』、『GATE 奇幻自卫队』一类的作品少不了会在这里取景，也有少量相关度不大的作品偶尔会拍到银座或日比谷，但都没有到要特别到此一游的程度。

【巡礼作品】黑之契约者 东京残响 GATE 奇幻自卫队

▲出镜率甚高的警视厅本部大楼，位于距有乐町 10 分钟脚程的霞关一带

▲『旋转吧！企鹅罐』里出现的银座街头

御徒町站

喧哗上等的阿美横丁

Welcome to the Ameyoko!

山手线的第九站，有山手线、京滨东北线停靠，可换乘东京地下铁银座线、日比谷线、都营地下铁大江户线，日发送旅客约7万人次

一口气跳过三个站来到御徒町站，这是一个夹在上野和秋叶原两个大站间的小站，客流量锐减，源于山手线已逐渐离开商业繁华地段御徒町这个名字的来源是，这里曾是江户时代的下级武士“徒士”的聚居区，徒士顾名思义就是不配骑马的徒步武士，可见御徒町一带已经逐渐进入了下町的范围。从御徒町北口出站，一眼就能看到“阿美（アメ）横丁”的巨大看板，这里便是最能体现昭和时期东京下町文化的地方之一，过去的黑市，现在的庶民商店街，在短短500米的高架桥边幽暗小路上竟扎堆有400多家店铺，每天有超过10万人在此挤进挤

▲アメ横招牌式的镜头

▲アメ横狭窄逼仄的街道，一旁就是高架路，所以非常嘈杂

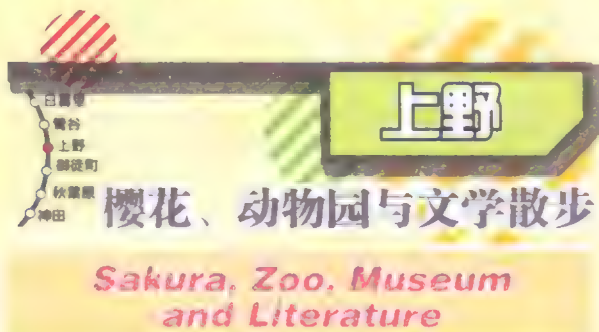
▲御徒町站

出，其中大半是外国游客。顺着逼仄嘈杂的道路向北可以一直走到上野站。笔者第一次到东京就去阿美横丁逛过一回，这里标榜的是喧哗上等的街头文化，各种大声叫卖，各种奇葩恶趣味商品，各种东京其他地方不会有的讨价还价，刹那间还以为自己穿越到了香港的旺角

笔者也曾在梅津泰臣的作品『弁魔士塞西尔』里写到过阿美横，可惜这部作品先天不足，早早就落得遭人遗忘的境地。

【巡礼作品】弁魔士塞西尔

▲上野站



上野

樱花、动物园与文学散步

Sakura, Zoo, Museum and Literature

山手线的第十站，有山手线、京滨东北线、常磐线、上野东京LINE、宇都宫线、高崎线、东北新干线、上越新干线八条线路停靠，可换乘东京地下铁银座线、日比谷线、京成电铁京成本线，日发送旅客约62万人次。上野站是东京东北部的门户站，作家刘柠说这里是日本东北乡下人进出东京的玄关，能听到各种方言，此言不假。发往东北、山形、秋田、长野、越后、北陆方向的新干线都以上野站作为起点，车站的规模自不用说，换乘通道和出口的复杂程度不输于东京站。

提到上野，最先被联系起来的词汇前三位里必定有“樱花”和“动物园”，排第三的可能是“博物馆”“美术馆”，亦或是“东大”，有这几个关键词就很容易总结上野的特点

首先是樱花，上野恩赐公园是全日本都排的上号的赏樱名所，既然是名所，又在闹市区，人自然是不会少的，每年花见最盛的时节，在上野公园里人头往往比樱花看得还多。与上野公园齐名的是恩赐上野动物园（为什么老看到“恩赐”两个字，是因为从名义上说这些公园都是天皇陛下他老人家赐给老百姓的私有财产，现在私有变公有，大家伙都应该记着他老人家的恩典），后者常年稳居日本第一动物园宝座，

▲『爆漫王』第15话中出现的上野动物园

饲养动物超过500种，年观光客300万人次单纯从观光的角度来说上野也是值得一去的

如果你恰好是一个热爱艺术或文学的主，那么就更应该在上野一带好好转转，这里集中了东京档次最高的几大展馆：国立博物馆、国立科学博物馆、国立西洋美术馆、东京都美术馆，还有东京艺术大学的校园也在这里。喜爱文学的人则绝对不会错过参观日本第一高等学府东京大学及其周边的旧书街的机会。东大所在的本乡一带与日本近代文学实在是渊源不浅，大文豪夏目漱石曾在东大念过书，也当过讲师，彼时租住在东大北面的千驮木町，并在这里写

出了代表作『我是猫』，再往北一点还有另一位大文豪森鸥外的故居。从地理位置上说漱石和森鸥外的故居离日暮里站要更近一些，但也在上野站周边的散步范围之内。

在上野取景的作品，有少数像『RAIL WARS!』直接取景上野站车站设施，大多数都在上野公园和动物园取景，比较有代表性的像『爆漫王』和『幸腹涂鸦』，公园里的镜头相当密集，过去玩一遭的话可以做到游玩和巡礼两不误。

【巡礼作品】RAIL WARS!　爆漫王　幸腹涂鸦等

▲这处为不忍池弁天堂，取自『幸腹涂鸦』第2话

▲宽永寺清水观音堂

▲花见时节弁天堂前的各种小吃摊贩

莺谷站

闹中取静的小站

Serene area

山手线的第十一站，有山手线、京滨东北线停靠，是一座日发送旅客约2.4万人次的小站，也是整条山手线客流量最小的车站。

“莺”字在日语中念作“うぐいす”，有四个音节之多，莺谷（うぐいすだに）念起来非常拗口，“莺歌漫舞”的莺鸟之歌被美赞为天籁，既然车站里有“莺”字想必与莺鸟也是有些渊源的，如今在早晨的时段还能在站台上听到模仿莺歌的广播声。

过了上野，到莺谷一带已经是货真价实的下町，莫说是江户时代，即便是现在莺谷站周边的房价也要比南部品川一带要便宜不少，但环境一点不差，上野公园、一众公立展馆和东京艺大都近在咫尺，离东大也不算远，妥妥的学区房不是？据说买一套设施完备的全新高档公寓1LDK要价4000万日元左右，折合成软妹币大概230万的样子，就这点钱恐怕还不够在那“比四环多一环”的五环外买一套楼层好一点的两居室吧，所以说在日本买房真不是开玩笑。

▲莺谷站

出莺谷站北口，又有一古刹，名为宽永寺，别名东睿山东照宫，建于1625年，是德川将军家的菩提寺，也葬有6代将军的尸骨，对幕府的重要性自不待言，据说最盛时占地总面积有两个上野公园那么大，只是到了幕末便遭了战火劫难，规模缩小了很多。现在进上野公园或者上野动物园游玩，还是能清楚看到宽永寺高耸的五重塔，代表着德川幕府昔日的辉煌。

以小站莺谷站为取景地的作品几乎一部也没有，勉强要凑合的话只有一部『绝园的暴风雨』曾有一个镜头在莺谷站附近的街道上拍摄，还是很佩服日本的圣地巡礼同好，居然也能给考据出来。

▲『绝园的暴风雨』里的某个镜头，摄于莺谷站周边

【巡礼作品】绝园的暴风雨

▲宽永寺根本中堂

牧歌式的乡村地区，事实上直到明治维新时还只是日暮里村，作为一个町并入东京市则是在后来的大正时期。正因为如此，日暮里一带的下町味道很浓厚，在大约十年前出了日暮里站东口还能见到一条热闹的“日暮里果子玩具问屋街”，有最地道的粗点心屋和卖花火的铺子，可惜后来因为街区规划而消失不见了，否则看过『粗点心战争』的各位就有机会去大饱口福了。

现在的日暮里站成了一座由三家公司共同运营的大型换乘车站，京成电铁的京成本线连接了成田国际机场与上野站，外国游客从成田机场坐上 Skyliner 特急列车到上野只需一小时左右，于是有越来越多的游客选择住宿在日暮里一带，笔者在日暮里站见到过不少操着乡音拖着拉杆箱的国人，倒也不当做什么新鲜事了。笔者曾在更北更偏更小的东十条站遇到过来旅行的国人，差点没上去搭讪“哥们，跑够远的呀！”想想小生我好像也没资格说别人。2008年3月日暮里・舍人 LINER 开业，是东京最年

▲宽永寺五重塔，是上野一带的地标

日暮里站 曾经的田园牧歌

country side

山手线的第十二站，有山手线、京滨东北线、常磐线、上野东京 LINE 停靠，可换乘京成电铁京成本线、日暮里・舍人 LINER，日发送旅客约 24 万人次。

日暮里的罗马字写法是“Nippori”，读起来很奇怪，据说语源是“一天过下来一点都不感觉腻烦的乡村”的一句当时的评语，后简化为“日暮里”。但从地名上看就知道这里过去曾是田园

▲『弁魔士塞西尔』第 4 话里警察与魔法使犯罪分子在日暮里车站内大打出手

▲『逆转监督』里出现过的谷中银座商店街

▲江北桥，『囮物語』里的一个镜头

▲日暮里站

轻的轨道线路之一，使用的是类似东京单轨线的小型单轨列车。日暮里・舍人 LINER 的终点站见沼代亲水公园站是东京都 23 区最北面的一个车站，换言之一切仅限于东京都 23 区范围内使用的乘车券过了这个区间就失效了，需要另付车资，不过就笔者所知在这条路线上取过景的动画大概就独『囮物語』此一家，还只是远远拍到了架设在荒川上的江北桥，这里真应该好好佩服下『物语系列』的流窜度和行动力，不过江北桥离日暮里站已经相当远，只能算是日暮里・舍人 LINER 线路上的一个点。真正以日暮里站为取景地的作品也不是没有，先前介绍过的『弁魔士塞西尔』就是一部，还有两部冷门动画『Dororon 炎魔君』和『逆转监督』都在日暮里站南口一带的谷中地区同一条坂道上有过取景，这条坂道名为“夕阳段段（ゆうやけだんだん）”，在这一带小有名气，去年上映过一部 SF 剧场版动画叫『夕阳段团』，人设竟然是天王级画师村田莲尔！算是给日暮里做了个足够分量的广告了吧。

【巡礼作品】弁魔士塞西尔、Dororon 炎魔君、逆转监督、夕阳段团

▲『夕阳段团』

▲西日暮里站

西日暮里站

驹込
田端
西日暮里
日暮里
莺谷
上野
御徒町

哲♂学发祥地?

Deep Dark Fantasy

山手线的第十三站，有山手线、京滨东北线停靠，可换乘东京地下铁千代田线、日暮里・舍人 LINER，日发送旅客约 28 万人次。

恐怕这世间有很多人只听说过“新日暮里站”，而没有听说过“西日暮里站”吧，西日暮里站距离日暮里站只有短短 500 米的运营距离，开业时的名称确实叫“新日暮里站”，所以此处被当做哲♂学发祥地也并非完全是空穴来风。当年森之妖精比利・海灵顿用卓绝的摔♂跤和演♂说技巧平定更衣室，将各路豪杰聚集到周围，开“新日暮里英雄联盟”之先河，吾王比利麾下猛将如云，有（已故）最强人类木吉 KAZUYA 及其手下的“木吉七本枪”、拥有暗黑力量的魔男贝奥兰迪、有着销魂表情的トータス藤冈、擅长嘴炮的池田くりぃむしちゅー、患有强制撸管症的オーウェン定冈、号称“孤高汉子”的实力者井上カブレラ等。

代表光明势力的英雄联盟常年与新日暮里的暗黑势力作战，争夺更衣室的控制权。暗黑势力的大统领是人称“VAN 样”（另有别名 TDN コスギ、贝多 VAN 等）的 Van Darkholme，喜好 SM，麾下有造就著名空耳台词“易♂建♂联”的弱子兼哲♂学叛徒城之内悠二、想变成螃蟹的弱子贵族镰田吾作、以股间搓毛巾神技而闻名遐迩的力♂金阁、以迷人舞姿魅惑对手的技♂银阁、长相酷似球星鲁尼的铜阁、精通新日暮里古拳法的铁阁，以及名台词为“Thank ♂ You ♂ Sir”的总受平家♂boy GAY 马凯等人。

嘴上说“哲♂学最高！”却不到新日暮里参拜巡礼的都是弱子，要记得吾王的教诲：ASS ♂ WE CAN！所以来东京的话千万别忘了去日暮里一带转转。

【巡礼作品】斧魔士塞西尔

田端站

巣鴨
駒込
田端
西日暮里

芥川龙之介的第二故乡

Literary breath

山手线的第十四站，有山手线、京滨东北线停靠，日发送旅客约 4.5 万人次。

田端站是位于山手线最北面的一座车站，山手线从这里改为东西走向。偏归偏，毕竟也是个拥有百年历史的老站。出车站北口，街对面就有一栋田端文士村纪念馆，不消说这里曾有过一个规模不小的文人艺术家聚居区，这些

▲『斧魔士塞西尔』OP 中客机坠落的位置在 JR 西日暮里站附近

▲田端站

文士中名气最大的莫过于大文豪芥川龙之介，芥川直到 1927 年自杀身亡为止的后半生都在这里度过，真可说是作家的第二故乡了。芥川的墓地在巢鸭，不过来田端凭吊的后人应该更多。除了芥川，在纪念馆里还能读到菊池宽、正冈子规、室生犀星等风云人物的资料，往大里说，田端文士村的变迁可称得上是昭和早年的半部日本文学史。

目前尚没有动画或游戏在田端一带取过景，但有一部漫画倒是值得一提，这便是渡会けいじ的『O/A』（全 7 卷已完结，有翻译做『李生偶像』的），漫画已经先后改编为广播剧和小说，未来或许有希望动画化。作品里的女主角之一田中はるみ住家就在田端，漫画中明确出现过很多田端一带的街景，均被来此巡礼的读者一一考据出来。这里不得不说的是，不是只有去动画，或者『白色相簿 2』这样的游戏大作的取景地才叫圣地巡礼，很多漫画作品也有明确的取材地点，也有忠实的漫画读者前往巡礼，倒是没有理由厚此薄彼才对。

【巡礼作品】O/A

山手线沿线圣地巡礼到田端站为止暂告一段落，下期开始接着巡礼后面的 12 个车站，敬请期待！▲

走在时代前列的TRIGGER

制作进行，以动画为事业

■文/依文秋莉　■责编/白石　■美编/塔里

先从 TRIGGER 核心人物之一的舛本和也开始吧，他的介绍在百度百科上只有在 TRIGGER 的词条里提了一句。不过，在当今日本动画业界，这可是位响当当的大人物。根据舛本和也自述，他曾在一家名为 MARCHEN 的小承包公司工作，并为东映动画公司、TMS 娱乐有限公司、日本动画公司和 MADHOUSE 等公司工作。相信你一定对这些名字不陌生，说得再详细一点，它们的名字，是和下面这些动画紧密联系在一起的：

东映动画公司：『数码宝贝』系列、『灌篮高手』、『美少女战士』、『龙珠』、『光之美少女』系列、『海贼王』。

TMS 娱乐有限公司：『名侦探柯南』、『飙速宅男』、『电波少女与钱仙大人』。

日本动画公司：『樱桃小丸子』、『中华小当家』、1999 年版『猎人』

MADHOUSE：『魔卡少女樱』、『人型电脑天使心』、『彩云国物语』、2010 年版『猎人』。

然而以上名作只是开始。2006 年，舛本和也离开 MARCHEN，加盟 GAINAX。GAINAX 应该不用做什么介绍了吧？一部 EVA 足够吃一辈子了……在 GAINAX，舛本最大的成就是『天元突破』（担任制作主任）和『吊带袜天使』（担任动画制片）

再之后，就是大家耳熟能详的故事：在『天元突破』第 8 话“再见了，好兄弟”中，舛本先生又一次担任了制作进行，这也是他和今石洋之、大冢雅彦的第一次合作——舛本先生曾回忆道，这正是 TRIGGER 成立的契机 2011 年，这三位已经成为 GAINAX 核心人物的业界大手（虽然主业各不相同）共同离开了 GAINAX，并于同年 8 月 22 日发起成立了动画公司 TRIGGER

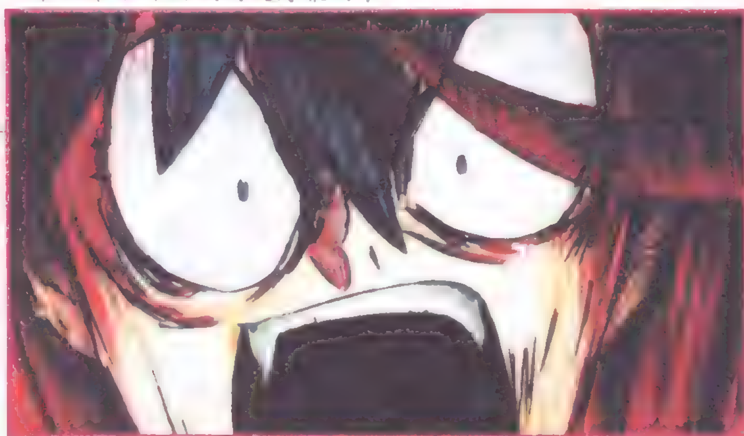
不创新，毋宁死

TRIGGER 最知名的作品，当然就是 2013 年的『斩服少女』(KILL La KILL)。这部被称为“能够在电视屏幕上领跑两个季度，打造出动画界崭新金字塔”的作品，不仅在业界，更在普通观众中引发了轰动。

在普通观众中，『斩服少女』够燃、够热血，制作精良，看得过瘾……是比较普遍的评价。而在业内，更多的是对 TRIGGER 的制作理念 (作为自家公司的原创动画，『斩服少女』可以说比较彻底地体现了 TRIGGER 的理念) 和这种制作理念对业界的影响。可以说，某种程度上，『斩服少女』确实是具有里程碑意义的作品。

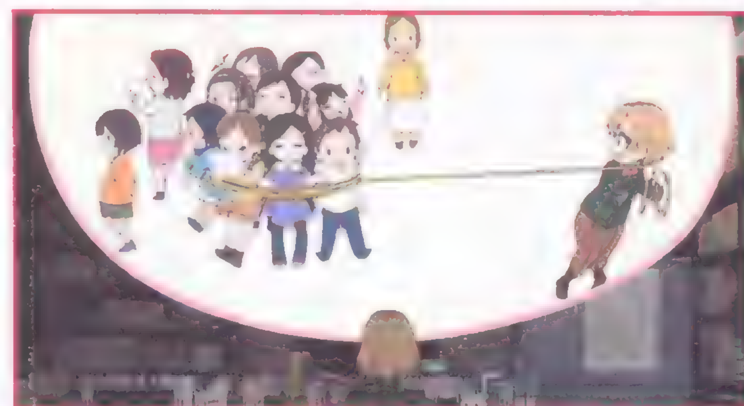
大冢雅彦曾经说过一句话：“请让我说一句自信过剩的话，能制作出『斩服少女』的，只有 TRIGGER。”以大冢先生的名望和实力，这句话必然不是“自信过剩”这般简单。论制作实力，能超过 TRIGGER 的公司当然不少，论想象力，TRIGGER 的员工们也称不上业界第一。重点在于，自创立之日起，TRIGGER 的想法就和绝大多数公司有所不同。舛本先生曾这样总结 TRIGGER 的精神：“如果把作品当成子弹的话，我们愿意做将子弹射出枪膛的扳机！”这也是公司名 TRIGGER (英文原意就是扳机 / 扣扳机)的来历。正是出于这种精神，TRIGGER 在作品选材上十分挑剔，成立至今，制作的长篇动画依然少之又少，而且每一部都成了话题。另一方面，虽然没有到“不顾成本”的地步，但 TRIGGER 在动画制作过程中花费的资金、时间和人力都是实打实的，对作品质量的追求也放在了第一位，这在当今这个商业化和流水线化越来越突出的业界，算是相当特立独行。

▲本田雄倾力绘制的变身兼用卡


▲剧画式面部定格 UP，赛璐珞时代惯用的演出技法

举个简单的例子。舛本和也是这样讲述如何培养新人制作进行的：

看起来非常有道理，也是非常值得学习的观点，但实际上，根据后文的解释，这样的培养方法，耗时日久，新人要经过半年以上的学习阶段，才能实际承担制作进行的工作，这在大多数公司里是不可想象的。以时间为代价，换取的是新人制作进行更低的辞职率和更高的成材率，这让我想起了去年看过的另一段新闻，说受到『白箱』的影响，大量年轻人应聘制作进行的岗位，但入职后不久就承受不了压力纷纷辞职了。舛本先生也提到，“在很多情况下，雇主们也是出于无奈，才将新人立刻投入现场的，结果却因为‘工作量过大，导致精神负担过重’，弄得大家身心俱疲，不到一年就纷纷辞职走人了。”这种所谓的“无奈”，其实归根到底还是赚钱的压力——不仅对其他公司，对 TRIGGER 应该也是一样的。然而 TRIGGER 却能坚持自己的步调，这一点非常值得钦佩。


▲所谓的制作进行，正是确保集体工作顺利进行的关键

“能制作出『斩服少女』的，只有TRIGGER”这句话，还可以从另一个角度去理解。大冢先生曾说过这样一段话：“购买碟片（的盈利方式），主要是靠一部分热情的观众来支撑动画的制作。所以近年来，一些比较开朗轻松，不拖泥带水的作品卖得比较好。从制作方而言，当然希望制作畅销作品。然而，如果单纯用销量来评价作品，我会有些担心：是不是失去了（作品的）多样性呢？这也是我（们）成立公司的一个理由。”

由此可见，TRIGGER自创立之初，就是想要“反业界之道而行之”，这样的创新精神也贯穿在TRIGGER制作的每部动画之中。『斩服少女』就不用说了，我在网上曾看到过“一位动画杂志编辑”的评论，是这么说的：“我觉得观众们会因为自身看动画的经历，改变对一部作品的看法。对经历过赛璐珞作画占据大半江山、每位作画监督的每部作品都为观众呈现不同画风的90年代后半段的观众们来说，本作（『斩服少女』）粗犷的作画必定显得十分亲切。单纯注重气势作画，才是当时的动画风格。但另一方面，从转变为数字作画的2000年后才开始看动画的观众们，就会觉得这部作品作画很粗糙，剧情不符合逻辑。”这种“复古”，在当今动画大规模同质化的业界，实际上就是相当的创新。

类似的例子，还有『小魔女学园』。作为“动画未来2013”的参加作品，『小魔女学园』在NICONICO和YOUTUBE上取得了相当大的好评，于是制作了剧场版（2015年10月上映）。特殊的地方在于，这部剧场版的制作成本，有相当一部分采用了“众筹”的形式，这在动画界，真是非常有创意的举动。结果呢？众筹仅仅6小时，就募集到了15万美元，而在众筹结束时，已经募集了62万美元！可以说超乎想象的受欢迎（特别是受海外观众的欢迎）。这样的方式目前在动画界还不能算是主流，但实际上，它和多年以来早已根深蒂固的“制作委员会制度”，其实本质上并没有区别。将“数家公司共同出资制作”，转变为“向不特定的多数人募集资金”，现在早已成为了时代的潮流（隔壁的莎木光靠众筹就有630多万美元了），而在动画界，敢于做出这样的尝试，对于其他公司，是非常有借鉴意义的。

还有一个例子。TRIGGER 2015年的作品『忍者杀手』首播时（2015年4月）并未选择电视这个常规媒体，而是在NICONICO的付费频道播放。对于看惯了网络动画的我们来说，这可能没什么大不了的，但在日本，这样的模式也是颇有新意的。大冢先生提到过：“我觉得（制作动画）的方式，应该从‘向少数人要很多钱’转变为‘向多数人要少量钱’。”还有一点，“各位观众经常批评TV动画……但对每周都要交货的作品来说，（实际制作）是很困难的。毕竟是在看不到结果、只能摸索的情况下创作，所以会将现场各种问题直接反映出来。如果不用电视播出，就没有每周都提交成片的难关，可以一次性交货了。而且也没必要强制一话30分钟，可以是45分钟或1个小时，这都是自由的。”由此可见，转变播出方式，或许也将是未来的一种潮流，在这一点上，TRIGGER同样走在了前列。

TRIGGER制作进行的日常死

那么，在TRIGGER工作，到底是怎样的日常呢？舛本和也在『制作进行：一本书让你彻底了解动画制作』中，用了大部分的篇幅描述了动画制作的详细流程和工作中的注意事项。

舛本先生是制作进行出身，所以对于工作的流程也是从制作进行的角度展开的。不过说实话，如果说看『白箱』真的能让有（bu）志（ming）之（zhen）士（xiang）对“制作进行”这个职务产生兴趣甚至尝试的话，看过舛本和也的自述，就能让这些bumingzhenxiang的有志之士放弃自己头脑发热的念头（笑）。你会觉得，制作进行的工作，特别是台面下的工作（舛本先生称为“沉默的实务”）非常复杂，而且需要相当的经验，绝不是新入行的菜鸟们能简单掌握的。回过头来看，恐怕这也正是TRIGGER的新人制作进行需要半年以上的“体验”才能承担工作的最大理由。

举几个例子：

[illegible]

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

[illegible]

● [illegible]

● [illegible]

● [illegible]的确认（工作室附近的便利店[illegible]）

[illegible]必须要读懂分镜，[illegible]下面我们具[illegible]

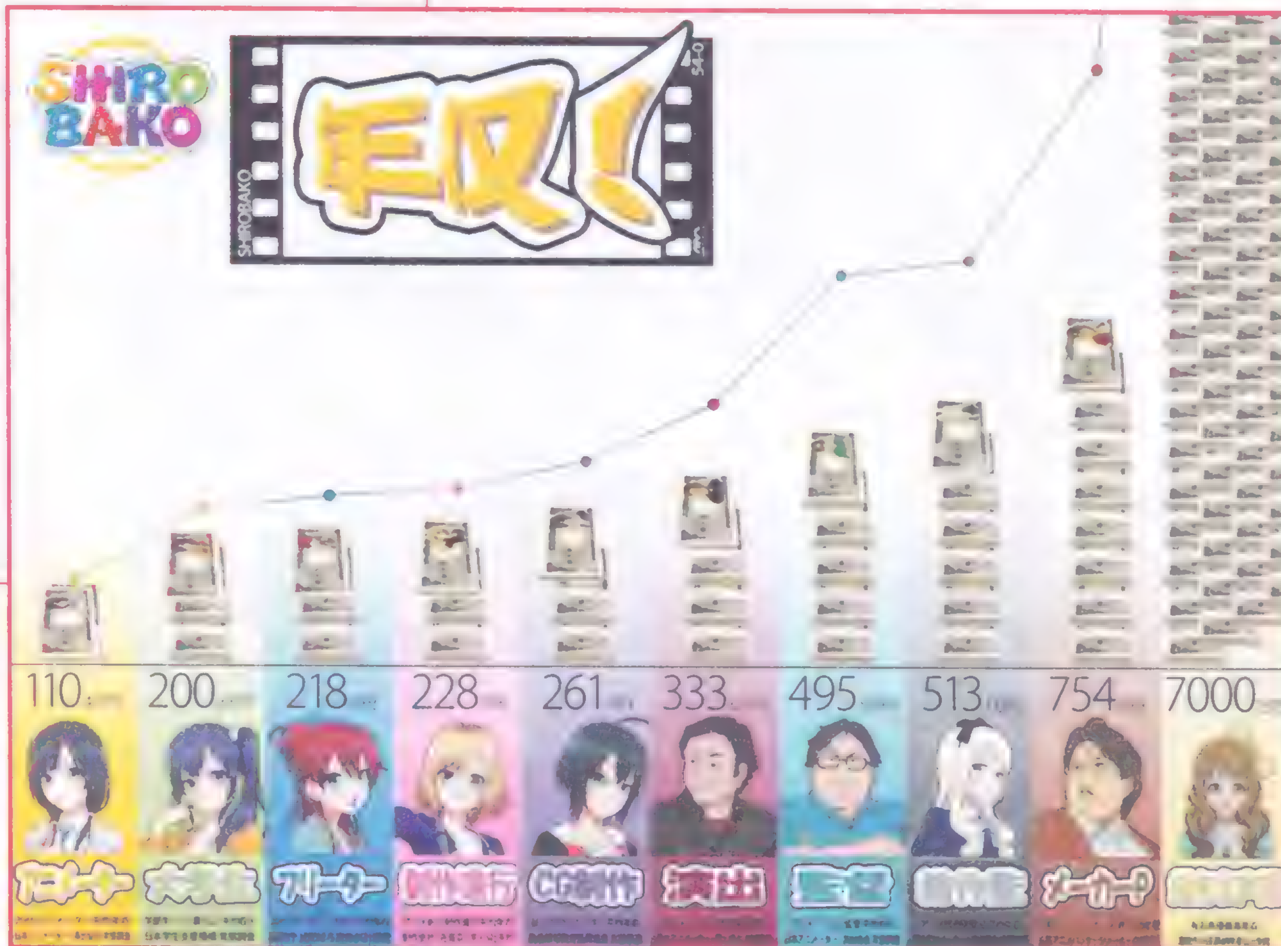
● [illegible]

● [illegible]

● [illegible]，理解是怎样的场面

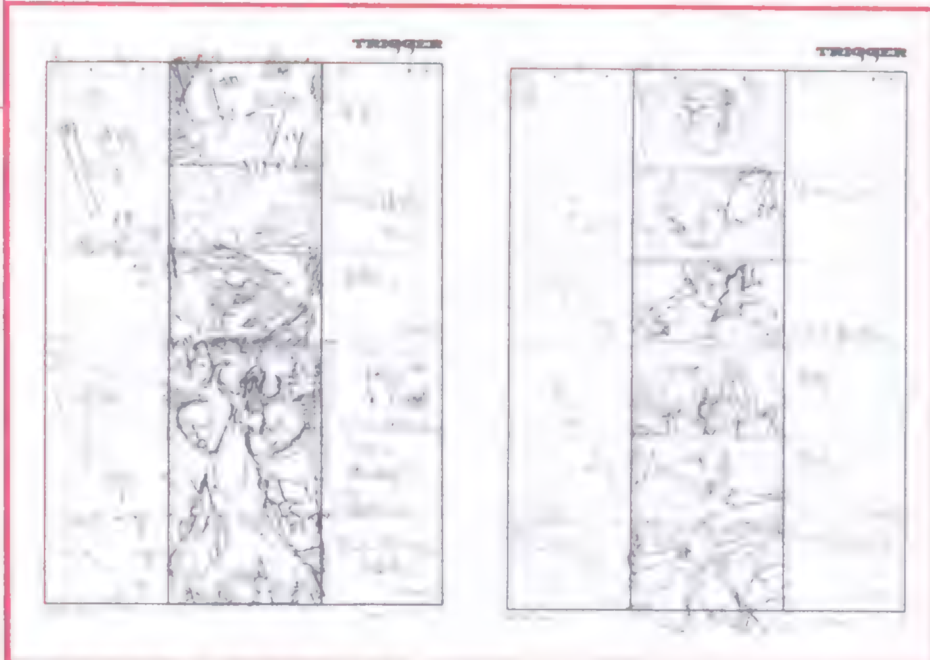
● [illegible]的作画难度

[illegible]资料可以立刻整理，[illegible]



▲以白箱众人为例的世界不同职位收入差异折线图

▲井上俊之绘制的应援插画



▲小魔女学园：魔法游行 分镜稿

[illegible]

● [illegible]

● [illegible]

● [illegible]

● [illegible]

● [illegible]

● [illegible]

● [illegible]

……

诸如此类。

想想看，作为一名制作进行，需要掌控的东西实在太多了。从对动画的专业知识、后勤，到人际关系，甚至心理学，都有相当的要求舛本先生说：“一般来说，作为一名制作进行，一个聪明人在三个月到半年之内，就能学会动画制作的‘实务（表面工作）’。想要达到教导别人‘实务’的程度，需要一年左右的时间。而要想掌握动画制作中最为重要的：‘沉默的实务（眼睛看不见的重要工作）’，则需要花费三年左右的时间。”

相比于其他工作（哪怕是工科的技术性工作），制作进行的“隐藏难度”也毫不逊色。

那么，TRIGGER的制作进行，最基本的素质是什么呢？

舛本老师是这样总结的：

“[illegible]进行”需要具备以[illegible]

1）[illegible]

2）[illegible]

3）[illegible]、安排计划

4）[illegible]对外应酬、对自己严格要求、一般道德（社[illegible]）

5）[illegible]备一般意义上工作的体力，还要有熬夜的体力

6）[illegible]能力 处理[illegible]

和一般的工作相比，“心思细密”“严格要求”和“行动能力”是共通的，“机灵劲”“计划能力”和“体力”则是制作进行有别于普通工作的特殊要求

你可能会说，任何工作都需要圆滑机警、日程安排和体力啊？但绝大部分工作实际上分为两种：与人打交道的工作和不与人打交道的工作。前者不用说，对为人处世的要求是非常高的（心思细密和机灵劲），后者则大多专业性较强，需要非常高的专业水平（比如原画师这种工作）。制作进行的独特之处在于，作为动画制作中一个

统括类的职务，制作进行既是与人打交道的工作，也需要相当的专业水平——最难的是，并非如原画师、声优这样专精某个领域，而是要对整个动画制作流程的各个步骤都有所了解，能够解决各个环节出现的问题。所以相比专业性的工作，制作进行需要额外的“机灵劲”，而相比人际关系类的工作，制作进行需要额外的“计划能力”（一般来说，做好计划的前提，是对某个环节的难度、风险和所需时间进行正确的评估）。除此之外，还有一个绝大多数工作都不需要的体力要求：“熬夜能力”

泼了这么多冷水，舛本先生的本意还是鼓励大家加入制作进行的行列的（根本就是坑蒙拐骗），所以也提到了担任制作进行的很多好处。其实就我的经验来看，书中提到的这些好处，可能更多是身为 TRIGGER 的雇员才能享受到的“福利”，在别的公司，也许很难有这样的机会

主要体现在哪里呢？从新人刚入行开始，就有前辈进行一对一指导（甚至制片人或制作主任也会参与指导），接下来，当新人脱离“体验”期，实际担任制作进行的工作后，又能够通过和监督、演出、脚本、作画监督的交流学到很多东西，有能力的还可以快速升职，这样的情况在其他行业和其他工作中是极难遇到的

“升职快”则体现在，舛本先生用了一个小节，专门讲解女性制作进行的职业规划，在里面提到，女性制作进行最好能在 26-28 岁升职为制作主任或制片人，这样的升职速度，我想在大多数工作中是不常见的。这也从一个侧面表示，动画业界优秀的人才是多么稀缺

结语

一直以来笔者都想说说 TRIGGER，碰巧前段时间国内出版了一本书：『制作进行：一本书让你彻底了解动画制作』。这本书其实就是去年（确切来说是『白箱』成为热潮之后）在国内也引发了很多话题的『以动画为事业：TRIGGER 流动画制作进行读本』（『アニメを仕事に！ トリガー流アニメ制作進行読本』）的国内译本。所以就以此书为契机，和大家聊聊 TRIGGER 以及制作进行背后的故事。

笔者本人从事的工作和动画漫画都有一定的关系，也能明白“兴趣”和“工作”之间的落差有多大。在舛本和也的这本书中，让笔者触动最大的一句话就是：“如果你珍惜自己‘热爱动画的梦想’，就为自己寻找一个能让这种梦想永远持续下去的归宿。否则你将陷入不幸！”可以说，不仅在动画行业，对任何想让自己的工作和二次元挂钩的朋友，这句话都非常有参考价值。世间三百六十行，行行又分许多岗。寻找一个最适合自己的岗位，比高考后选择大学、选择专业更难，也更重要。正如舛本先生所说，“如果你喜欢动画，并想参与到动画制作中来，就一定会有一个适合你的位置；但是，能够找到这个位置的人是你自己。”

说起来，笔者本身就很喜欢 TRIGGER 这个公司，理由很简单，这个公司制作的动画，质量绝对是一流的——不仅仅是『小魔女学园』和『斩服少女』，更包括 2014 年的『日常生活中的异能战斗』。而在通过舛本和也的这本书了解了 TRIGGER 的制作理念、用人风格和工作方式后，笔者对这个公司的好感又上了一个台阶。可以说，在当今的动画制作公司中，TRIGGER 很像当年的京都动画，也许能在未来引领起新的潮流。让我们拭目以待。▲

隧道尽头的几米阳光

——minori新作『罪ノ光ランデヴー』

INFO

游戏名：罪ノ光ランデヴー
中文暂译：罪光之相会
原画：sata りすく、柚子奈ひよ、水野早桜、结城辰也（配角）、中田瑠美（配角）
剧本：御厨みくり、鋏鷺、伝野てつ、花見田ひかる
音乐：天門、柳英一朗
出品：minori
发售日：2016年2月26日

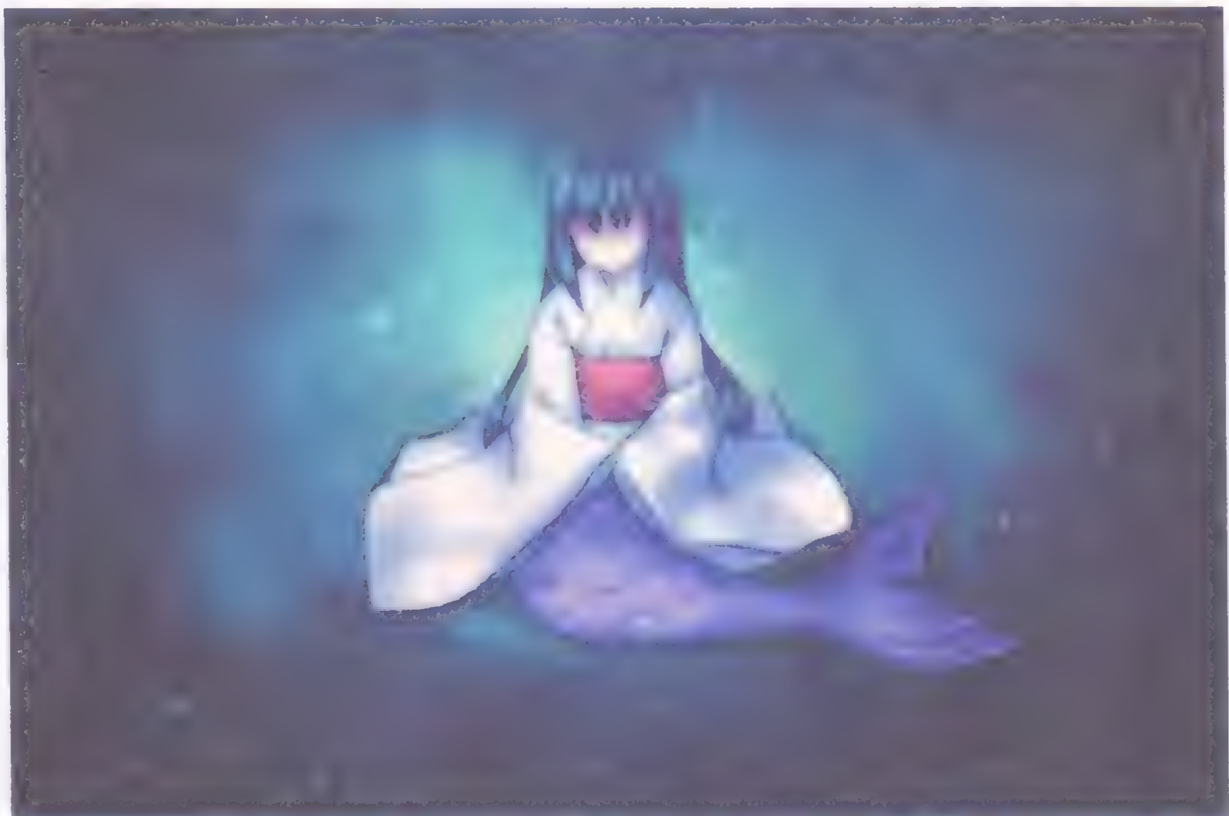
引言 epilogue

自从走上巨乳村的道路，minori已经走过了3年的时光，虽然作品取向和表现方式较以前多少有些变化，但如今也算是进入了一个稳定的时期。自『夏空的仙英座』以来，他们始终保持着一年一作的频率，2016年的新作『罪ノ光ランデヴー』也在2月底，冬去春来的时节如期而至。以前社长酒井伸和在谈及公司未来计划的时候提到，minori会采取双线并行的战略，同时开发两部新作，其中一部作为重点，可能会由御影、镜游等一线老牌写手把关；而另一部或许就会交给新人。一来尝试不同的风格，二来也算是给新人磨练的机会。在『罪ノ光ランデヴー』的staff表里，既没有御影也没有镜游，甚至也没有酒井一直青睐的画师庄名泉石，取而代之的是前两年才入社的鋏鷺挑起大梁……可见该作就属于minori的"非一线"作品。不过剧本请来了近年来逐渐升温的女性写手御厨みくり为作品增添色彩，画师也换了新血。staff虽然大洗牌，但是整体创作能力还是值得期待的。那么，这样一款没有minori主力成员打造的作品，究竟表现如何呢？故事，让我们先从一个童话说起。

罪ノ光ランデヴー

STRUGGLING IN THE SPIRAL OF SIN AND REDEMPTION.

前奏：
Prelude: 红蜡烛与美人鱼
A traditional Japanese sadness story.



少女走在长长的隧道中，回忆着这样一个童话故事：

人鱼妈妈听说人类是世界上最温柔善良的种族，她决定将孩子交给人类来抚养，于是把自己刚出生的女儿送到人类的世界。一对制作蜡烛的老夫妇捡到这个孩子，并细心地抚养。长大的人鱼女儿，为了报答养育之恩，帮助老夫妇在制作好的蜡烛上画上图案，谁一看到画，就会喜欢上这些蜡烛。人们纷纷传说，用有画的蜡烛去参拜神社，或是带在身边出海，可以避免各种灾难。于是，甚至有从很远的地方赶来的人到小店买蜡烛，小店的生意更加兴旺起来。

可是有一天，一个想赚大钱的商人看上了人鱼，欺骗老夫妇说人鱼是不吉利的东西，并用花言巧语用高价将人鱼女儿买走了。人鱼女儿虽然拼命求饶，老夫妇却没有理会，因为来不及画完剩下的蜡烛，非常伤心的她将所有蜡烛都涂成红色之后，就被商人带走了。而得知这一切的人鱼母亲，用女儿留下的蜡烛在海上引起了风暴。这以后，山上的神社只要点起红蜡烛，无论天气多么晴朗，也会变得狂风大作，暴雨倾盆。红蜡烛成了不吉利的东西，那对老夫妇的蜡烛店再也开不下去，只好关闭，山上的神社也没有人再愿意去了。没过多少年，这个山脚下的小镇便消失了

少女从小就很喜欢这个名叫『红蜡烛与美人鱼』的童话故事。她又深深为人鱼女儿而悲伤。从生下来就与母亲分别，因为在蜡烛上绘画改变了他人的人生，与重要之人无情地别离……这个故事里充满了悲伤，因此她很想拯救故事中的人鱼，想让童话变成一个幸福的结局但是少女同时也认为，因为人鱼女儿的出现，改变了无数人的命运，老夫妇和小镇都因此遭遇悲剧，这从某种角度讲，也是源自人鱼女儿的罪孽。因为罪孽产生的悲剧，这个故事才会印象深刻，才会作为童话流传下来

一直生活在悲剧之中，在孤独的隧道中行走的她，望向道路尽头的点点光明——那仿佛是射进深深海水的一缕阳光——情不自禁的伸出了手臂……

共通1：
来自隧道对面的波浪
story driven begin by outsiders.

故事的舞台，是一个四周被深山环抱的小村子——珠里村。这是一个以农耕为主，只有一条隧道与外界相通的，十分闭塞的村子，全村只有一家便利店。长久以来，向往新世界的年轻人们长大后都纷纷离开村子，致使村里的少子化越发严重，而热爱家乡的年轻一代人虽然想了各种办法改善现状，但是无奈于村子里根深蒂固的排外思想，外来新事物很难融入村子的生活，因此村子逐渐面临着被合并的危机

当然，这些烦恼对于成长中的少年少女们还早了一些，他们更多地是享受着在村子里平淡而珍贵的时光。故事的主人公野村优人是个从小在村子里长大的平凡少年，但是他的经历却并不平淡

他的父亲曾经在村子里经营了一座孤儿院，收养了许多外来的孩子，但是却受到村人的排斥。后来一场突然的火宅中，他的父亲去世，孤儿院也被迫关闭。而他的母亲也在那不久之后，就扔下他带着他的姐姐离开了村子。于是优人便在村人地帮助之下，由严厉的祖母抚养长大——而就在半年前，就连祖母也去世了。虽然拥有这些曲折的经历，虽然现在已经没有亲人陪伴在身边，但是周围始终有同龄的友人相伴，村子里的大人们——特别是村长也特别照顾自己，他对现在村子的生活十分满足，因此至今为止没有踏出村子半步，将来似乎也没有那样的打算。另一方面，为了不让周围关心自己的人们担心，他平时也尽量让自己展现得平凡和开朗。

这样的他平时除了到学校上课，和[illegible]胡闹之外，还有两件事几乎是他每天的必修[illegible]，其一是在村长的帮忙和教导下打理祖母留下[illegible]橘树园，其二便是绘画。没错，这个在深[illegible]林里长大的，随处可见的少年身上，[illegible]众不同之处就是他竟然热衷于绘画。这[illegible]是因为他从小就喜欢画画，照顾他的村长[illegible]艺术方面略有造诣，所以他也算是在半个[illegible]的指导下坚持了下来。另一方面，画画[illegible]是他的兴趣，更像是一种逃避现实，追求[illegible]的行为，这对于在各种悲剧中长大的他来说，或许也是一种必不可少的自我安慰。

这一天夜里，他突发奇想地来到村子连[illegible]外界的唯一的隧道前，面对隧道尽头的黑[illegible]，描绘自己空想世界中的风景——那是一个[illegible]没有光明的海底的人鱼少女的画像。当他无意识间抬起头来，却发现一位仿佛自己画中的少女站在了自己的跟前。少女的出现仿佛触动了优人的心弦，还没来得及打招呼就赶紧请求对方当自己的模特，唰唰唰地画下了线稿。就这样，少年和少女"相会"了。

这位名叫真澄哀的少女穿过隧道来到这个村子，开始了在这里的生活，与优人等同伴一起在村里唯一的学校里上学。由于她在来到这个村子之前就与村长的女儿——水园圆来事先[illegible]，[illegible]学来之后两人很快就成了好[illegible]，[illegible]圆来的青梅竹马，也就自然[illegible]识了起来。而没过多久，学校里[illegible]了一位学姐——椿风香，在学校里偶[illegible]了一次面，优人就觉得自己应付不来[illegible]，[illegible]不巧的是当天回家的路上又遇上了[illegible]。[illegible]出走来到这个村子的她编了一连串谎话，威逼利诱地强制住进了优人的家。那个空荡荡的家对于优人来说本来就太大了，心想着有个人作伴也没有什么不好，于是便默许了这位看上去很拽的学姐。

这样一来，原本一成不变的生活里，优人的身边突然出现了两个外来的人，为他的生活带来了不少波折。在学校里哀与优人等人经常一起行动，一起聊着各种无关紧要的话题，了解哀喜欢的手工，了解哀对绘本的钟爱，就这样相互一步步加深着理解；在家里，原本空旷的宅子多了一个人生活，两人的寂寞也能够相互分享，正如风香所言，"正因为是外人，有些话才能放心地说出口"，于是在这个周围都是熟人的村子里长大的优人，终于有了一个可以倾吐秘密的对象。另外，看似一直无忧无虑的圆[illegible]，因为村长安排的婚约而开始变得[illegible]，[illegible]与村长之间产生了隔阂……

这个封闭的村子日复一日的平淡日常中，少年少女们确确实实地在一点点地改变着。而优人在这其中，最关注的，还是那位穿过阴暗的隧道来到自己跟前的"命运的少女"。

共通2：穿过隧道的罪与光

also bring sin into story.

哀除了是个让优人惊叹的美少女之外，她在初次见面还没自我介绍时说出的几句话便触及到了他内心的某些东西，让他久久难以忘怀：

"我是一个罪人。在很久以前犯下了罪。为了赎罪，我[illegible]里的这片土地来了。"

罪。每个人生活在这个世界上，多多少少都会背负自己的罪责。哀是一个开朗——至少努力地想要让自己开朗起来的少女，如此的她口中的罪究竟是什么样的，这让优人十分好奇而与此同时，这番沉重的话语，也勾起了隐藏在优人内心的"罪"的意识。年幼时，他曾经犯下了沉重的罪，至今还没有机会，或许以后也不会有机会偿还。

在交流中感受到优人隐藏在镇定的外表下的寂寞之后，哀也述说出了自己的寂寞——她从小就被父母抛弃，在各种福利设施里长大，她一出生开始就一面体味着寂寞的苦楚，一面寻找着自己生活下去的意义。对罪的认识的相似，对寂寞的感受的相似，让哀和优人逐渐走近。

某一天，大家在一起郊游的时候，哀只是在一旁微笑着注视大家快乐的模样。她表示自己是罪人，所以没有获得幸福的资格。随后发现自己失言，她便提早立刻离开了，而优人则在圆来的催促之下，在村口的一个废弃的巴士站，找到了一个人静静坐在那里的哀。从此，这个小小的巴士站，就成了两人"相会"的场所。

在这里，优人向哀讲述了自己过去的"罪"。

幼年时，在孤儿院里，优人曾结识了一名同龄的少女。他后来之所以喜欢上画画，正是因为当时的涂鸦被这位少女夸奖，但是现在他却完全记不起少女的面容和名字。孤儿院那场火灾发生时，这位少女手里拿着一只红色蜡烛来到自己跟前，优人认为是少女引发了火灾，便立刻告知了大人们，大人们立刻就把少女带走了，从那之后便再也没有见过她。优逐渐长大之后，他才意识到，自己很可能诬陷了少女，让无辜的少女背上了"纵火"的罪名。这就是优人一生难忘的"罪"的记忆。

另一方面，在村长的介绍下，优人被迫加入了学校里面临废部危机的美术部，在那里结识了美术特长生学姐兼部长——继代深柑。深柑学姐是一个将全身心都投入到绘画当中的不食人间烟火的人，通过与她的交流，原本对自己的画并没有特别想法的优人，也开始逐渐思考自己画画的意义。为了寻找这个"意义"，优人决定完成那副在隧道前以哀为原型的画，于是便继续请哀做模特儿。

在绘画之余，哀和优人聊起了各种各样的绘本里的童话故事。『小狐狸阿权』、『红蜡烛与美人鱼』……哀说，这些故事的角色，因为"罪"而牵系在一起，十分悲伤。而优人则说道，虽然悲伤，但却又不只是悲伤，因为他们在"罪"中寻找到了支撑自己的光明，也是一件很了不起的事。听了优人这番话，哀也很欣慰地说出了自己对悲剧和"罪"的看法。她认为这个故事正因为是悲剧，才会让人记忆深刻，并表示罪责、后悔、复仇等人们内心的负面情绪，也是人与人之间的一种牵系和羁绊。特别是像自己这样孤独的人，就连伤害他人或是被他人伤害也是一种与人的牵系方式。

虽然优人并没有否定童话故事里的"罪的牵系"，但是他却认为哀的想法是错误的，因为他明确的知道，哀是希望获得幸福的。珍视过去的罪没有错，不忘记过去也没有错，但是他还是希望哀能够更加积极的生活下去

这时候，优人明白了两件事情：一是哀一定就是记忆中被自己诬陷的少女；二是他自己已经喜欢上哀。在风香的鼓励之下，虽然优人还不知道哀究竟为何回到这个村子，为何不告

自己坦白身份，但他还是把哀约到他们“重逢”的隧道的入口，准备向她告白。可是没想到，反倒被哀给抢先了。

她曾说自己是罪人，没有资格获得幸福。如果说让哀幸福也是一种罪的话，优人也甘愿去承受。而此刻的哀竟然说道，“我想和你一起幸福”，这对优人来说也是无比欣慰的事情。于是以此为契机，两情相悦的两人开始了交往

然而幸福和甜蜜的日子是短暂的，在交往过程中，优人那被自己封印的记忆逐渐苏醒，他越来越肯定哀就是那个少女，而且这么些年以来，她不但没有忘记自己，而且为了见自己才回到了这个村子……想到这里，优人认为自己必须要对哀有所报答，坦白自己已经回想起了过去的罪，并且郑重地向她道歉——为了自己和哀能够走出罪的阴影

优人立刻把哀约了出来，带她来到了位于村子外围的孤儿院遗址。在记忆的残骸之中，向哀吐露了自己的心声。但是哀的反应却十分平淡，对优人提出的问题也避而不答，这反倒让优人感到无比困惑：既然哀并不计较过去，那是不是可以就这样继续跟他在一起……？后来还是村长给予的提示，让他恍然大悟：自己并不应该被动地等待赎罪的机会，而是应该主动地创造摆脱过去的契机

于是在一次约会的最后，两人再次来到孤儿院的故地，优人再次提起过去的罪，并郑重地向哀道歉。而这时只见哀竟然突然脱光衣服，拿起了一只点燃的红蜡烛，用冷酷而带有狂气地声音说道：

“你口口声声说想要赎罪，却连我是谁都忘记了？”

“说到底你只是想为自己赎罪而已……你关注的并非是我的感情，而是我的罪行以及与过去的联系。”

面对哀的指责，优人虽然很想辩驳，但是却无法开口，而这时哀更说出让他惊讶的话语

幼年时，孩子们都知道孤儿院因为经营问题即将关闭，被收留的孩子即将送往不同的设施。但是哀不希望初恋对象的优人忘记自己，于是放火引发了火灾。多少年来她一直没有忘记这份罪责，也认为成为罪人的自己一定会被优人永远记住，但当她时隔多年回到这里，才发现优人竟然把自己忘得一干二净。面对这突如其来的告白，优人还无法动弹的时候，哀的话语继续刺激着他的内心

“你要爱我这个把你全家拆散的罪人的话，那悉听尊便。”

“不过一定没有任何人会允许的 这种行为永远也不会被允许。”

“但是我要和优人在一起，就算没人允许也无所谓。”

在孤独中长大的她，无法相信优人口中的美好的羁绊，而只能将罪的羁绊当做救命草、只要有[罪的羁绊将两人牵系在一起，哀就不在乎其他任何东西。的确，优人曾经也肯定通过“罪”来联系的羁绊，但是这个时候的优人还是毫不犹豫的拒绝了哀的[illegible]。因为他明白，这种扭曲的结合方式，是无法让哀得到真正幸福的。既然两人无法再继续像往常一样在一起，那么他只能向哀提出了分手，]只能这样，才能为哀创造前进的契机。而哀则仿佛知道会有这样的结局一般，说着自己只会从罪中寻找光明，无法像优人希望的那样积极地生活下去，流着泪头离开了……

与哀的重逢和离别，让优人明白了自己的软弱和狡猾。明白了过去不可能从来，人生没有后悔药吃，明白了糊弄和谎言迟早会露出马脚。决定与哀分手，是为了彼此不后悔，他也坚信这是对彼此来说最好的选择，但是失去哀的悲伤却让他久久无法对这一抉择感到释怀。事实上也的确如此，面对选择，我们不管选择哪一方，都会留下不同的悔意，事后可能都会不禁想象选择另一方的结果

在村长和周围同伴的鼓励和关怀下，他总算才认同了这一事实，接受了这份悔恨。同时，他也察觉到，自己对于这份悔恨之情，并没有“后悔”之意。因为那真是他真心喜欢哀的证明。

即便现在依然不行，但他决心，将来某一天，一定要再次向那长长的隧道尽头望去，再次去证明，并非由罪责而是由哀牵系的羁绊。证明在这份痛楚的彼端有充满阳光的未来。证明即便在这充满泥土味的现实里，也可能存在像绘本那样美好的结局

W56/ H85

风香：歧路上的未来

A feast of eldersister complex.

与内敛老实的哀不同，有些高冷气质，霸道又任性的风香就算站在那里不说话，也有着十足的存在感。不管是在学校还是家里，与她的共同生活可以说完全打破了优人原本的宁静。但是对于已经没有亲人陪伴的优人来说，那却也是一份让人舒心的“烦恼”

尽管风香总是以捉弄优人为乐，但是当优人生病晕倒，她又总是会在床边等到优人醒来，当优人内心难受，风香的脸上却能看到比优人本人更难过的神情；当优人遇到烦恼，风香也必定会假装很麻烦似的对他的疑问做出开导和解答……与这样的风香在同一屋檐下的生活持续了一段时间后，优人渐渐地从她的身上看到了一人的影子——比他大两岁的，幼年时就和母亲一起离家的姐姐，野村琴

明明在几个月前还是毫不相干的陌生人，为什么风香会对自己这么亲切？内心不由得产生了这样疑问的优人，忍不住向风香提出了质问。然而从风香口中得到了却是令优人完全出乎意料的回答：因为不是完全的陌生人。因为她是受因故不能回来的优人的姐姐——琴之托来到这个村子照顾优人的。

优人没想到，事隔多年，姐姐这一存在会重新出现在自己的生活里。从那之后，仿佛内心打开了一个开关，与姐姐一起生活的童年往事逐渐在优人的心中泛起，与风香的交流，风

香偶尔表现出的温柔体贴，也不由得让他看到了姐姐的影子，这也让优人再次深刻认识到了自己被姐姐和母亲抛弃的痛，以及即便如此至今自己依然还喜欢姐姐的事实

来到这个村子这段时间，风香一直悄悄观察着优人。认为优人在别人面前强装笑颜的风香问优人，他现在是否真的幸福。优人说，[illegible]亲人相伴，比起一个人的孤独和寂寞，他更愿意附和周围走进大家中间。听到这个回答，风香继续追问，如果现在可以去见姐姐栞，可以去和栞一起生活的话，他是否愿意抛弃在故乡

的一切去大城市里找她。想见姐姐是真的，想了解姐姐这些年的经历、了解姐姐现在的生活……这些都是真的，但是对于优人来说，生他养他的朱里村同样有着很多重要的东西，不是这么简单就能下结论的。

尽管风香说过她是受栞之托来到这里，但优人还是逐渐察觉，她对于自己的关怀明显超越了作为一个“外人”的程度。似乎看出了优人的疑惑，风香又摊出了另一番让优人震惊的话语：原来栞为了救身为好友的风香而被卷入故事，已经不在这个世上了。风香认为是自己害死了栞，身为“罪人”的她必须要替栞照顾弟弟，这是她与栞的“约定”。她根据栞对他描述的过去的场景，模仿着栞的言行来与优人接触，希望自己能够代替栞以姐姐的身份陪在优人身边，正因如此，优人才会将两人重叠起来

得知这一切的优人一时间无法从失去姐姐的冲击中整理自己的思绪，而同时还有另一个现实让他的内心深深动摇：也就是说，风香一直以来对自己这么好，都是因为源自“罪”的责任感和同情

第二天，风香就对优人说，她打算离开这个村子。她认为继续留在这里照顾优人，只是她自己一厢情愿的打算，是为了减轻自己罪恶感的手段，所以她没有资格继续留在这里。而优人则表示，栞是栞，风香是风香，风香对自己来说也并非是栞的代替品，她真心希望风香能留下来陪自己。被他打动的风香，这才算打消了离开的主意，而与此同时，优人也明确了一件事，他已经喜欢上风香了

夕阳下的橘树林里，优人向风香做了告白，希望她不是以“姐姐的代理”的身份，而是能以“椿风香”的身份跟自己在一起。起初，风香对优人的告白和好意表现出困惑和异样的情绪，当场并没有给出答复。经过一天的犹豫，两人放学途中来到那个隧道前，风香才真正接受了优人的好意。风香说道，她在城市里有自己双亲，也有朋友，回到那边也会有自己的世界和周围为自己安排的幸福，那想必是一条正确的道路，但是她却表示通过自己亲手获得的幸福，才是真正的幸福，她决定要留在这里，紧握自己在这里得到的作为“风香”的幸福

“就算那是一条就像这隧道的前方那样——看不到任何东西，没有任何人来帮助自己的，没有光明的道路，你也愿意跟我在一起吗？愿意跟我一起走下去吗？”

听了仿佛象征着什么的问题，优人坚决地给出了肯定的答复——但是这条没有光明的道路，注定充满了荆棘

两人开始交往之后，两人的关系很快就得到了大家的祝福。优人一面咀嚼着这份幸[illegible]，一面也感受到了风香的异样：她开始拒绝再提起栞和过去的事，并且过分积极地以恋人的身份和优人黏在一起。没过几天，无法再承受[illegible]种压力的风香，终于坦白了真正的“[illegible]”——什么受栞所托，什么栞死于交通事故，全都是骗人的。风香就是栞本人，就是优人的亲姐姐

幼年时，因为必须跟着母亲离开，而把[illegible]弟优人一个人留在故乡，而无法抹去的罪恶感

圆来：罪人的觉悟

It is not so much a sin, it is a duty.

圆来从小就和优人一同长大，再加上村长本来也对优人照顾有加，两人在一起相处的时间自然比其他人都多。由于圆来是一个表里如一又率直的女孩子，周围的人，包括优人在内，都以为她是一个无忧无虑的少女。但是随着年龄的增长，每个人都难免会开始怀抱各自的烦恼。身为村长女儿的圆来，在自己体会恋爱之前，就已经被决定了结婚的对象。因此当优人和哀开始交往的时候，一方面她感叹原本一直同时成长的优人，在不知不觉中变得比自己更成熟，另一方面，她由于自己可能无法自由恋爱，因此将美好的景愿寄托在了他们两人身上。所以当得知两人突然分手的时候，她所受的打击也非同一般。而见了优人悲伤难过还强装笑颜的样子，圆来也不由得想为他做点什么，便比以前更在意他的一言一行

圆来线的故事，从头到尾，都是围绕着她"被决定的婚姻"而展开的。虽然周围的朋友都担心这样的婚姻会给圆来带来不幸，但是她本人却从来没有表明过是否愿意接受这样的婚姻，而每次都岔开话题或是逃避问题，仿佛从一开始就放弃了选择一般。因为婚约的事，她和村长的关系越闹越僵，她逐渐不愿意和村长说话，而村长这边，虽然婚姻是他安排的，但他也很希望女儿能够自己做出选择，于是他只好拜托与圆来关系要好的优人去打探圆来的真实想法可是圆来始终固执地拒绝谈及相关话题，一段时间下来不但毫无成果，还让圆来和优人之间留下了不快，而这时候为了解决圆来的心结打开局面的，是优人、圆来共同的青梅竹马的少女——桧笠・克里斯蒂娜・芹香

身为混血儿的芹香是村子里唯一一家便利店店主的女儿，继承欧美血统的她的外表虽然看起来是个美少女，可实质上却是个以"调查全村女孩子的生理期制作生理日历"为梦想的大・变・态。她与优人是整天以互掐为乐的典型损友，但是她却真心地喜欢圆来。因为与众不同的外表，芹香小时候受到周围人的排挤，是圆来最初主动向她打招呼，也是因为圆来她才逐渐适应了周围的环境，所以她一直记得这份恩情。在成长过程中，芹香意识到自己对圆来的感情不知不觉中从友情变成了爱情，她也知道一定没人会认可和接受她的感情，所以原本决定一直隐藏在心底。但是如今为了能够让圆来认真考虑结婚的事，她不顾友情崩坏的可能性，对圆来做了表白。对圆来来说，芹香对自己的感情的确是做梦也没有想到的，她虽然无法接受这份感情，但当她明白芹香的苦心之后，还是决定认真面对自己的幸福

由于她的父亲——村长就是因为长辈决定的婚姻才与她的母亲结婚，但两人的婚姻生活并不顺利，在圆来出生后没过几年，母亲就独自离开了村子。出生于婚姻不幸的家庭，使她对恋爱，对婚姻变得十分茫然。因此，为了了解自己是否愿意接受这场婚约，她首先需要了解究竟什么是恋爱，于是她拜托优人扮演她为期三天的恋人。

这三天时间里，上学放学、休息时间、放学后，两人一直在一起度过。他们聊起了很多平时也没有提过的话题，对互相的了解也更近了一步。优人也第一次向他人讲述了和哀交往那段时间的所想和所感。

哀认为只有她自己成为罪人，优人才会记住她，只有罪责的羁绊才能将两人牵系起来。可是优人明白这样是行不通的，两人通过罪[illegible]的方式在一起，道路的前方也不会有光明。就算犯下的罪一辈子也不会消失，优人还是希望哀能够在真正意义上得到幸福。即便如此，优人还是无法完全肯定，自己的选择是否是正确，而如今多亏圆来倾听了他的述说，他终于渐渐将纷乱的思绪梳理了一遍——虽然他很喜欢哀，虽然哀对他来说毫无疑问是十分重要之人，但是他已经不会再和哀走上同一条道路了。

快乐的时间总是短暂的，三天时间很快迎来了尾声，但在最后以恋人身份告别的时候，

[illegible]不得放优人离开[illegible]走出了失恋的[illegible]优人[illegible]即便此刻她还不知道是[illegible]优人在一起却是不争的事[illegible]

[illegible]

圆来虽然明确了自己想和[illegible]愿，但当面对村长的时候，嘴里却什么都说不出口。见圆来这样的反应，不论优人怎么拼命地和村长理论，村长也没有认同两人的决定。而就在这次对峙的第二天，圆来突然就像变了个人似的，对周围的人都表示自己愿意接受婚约，并且开始躲避优人。直到有一天，优人偶然撞见了她与村外的母亲通电话的一幕，优人才明白圆来突然变卦的原因：

自己口口声声说要保护圆来，希望圆来能[illegible]幸福，然而他想到的只是希望圆[illegible]已，完全没能考虑到那之后的事情——完全没有想到，破弃婚约之后，圆来身上可能背负的[illegible]

[illegible]庭中长大的圆来，始终对[illegible]有信心。她内心害怕即便[illegible]选择与优人在一起，自己将[illegible]情和婚姻说不定也不平坦，而两人牺牲村子的未来换来的爱情，是没有退路而言的，等[illegible]个时候后悔就来不及了。

[illegible]自己不能只让圆来[illegible]这一切，[illegible]为两人的幸福，为[illegible]够并肩而行的道路努力才行。他决定学[illegible]儿教育知识，打算考取幼儿园教师的资格[illegible]开班一所幼儿园[illegible]下的未完的道路，一步步办起一座孤儿院。

看到优人这[illegible]拒绝婚约，[illegible]这一次由她亲[illegible][illegible]更好的选择自己的路，[illegible]束缚她幸福的村子，跟她的母[illegible]面对决定共度人生的两人，[illegible]的村长依然建议他们[illegible]

终于理解了父亲良苦用心的[illegible]绝了父亲的提议——不论如何，圆来都喜欢这个自己土生土长的村子，她认为只有自己在这里奋斗才能算是真正的幸福。即便有村人会指责他们为罪人，即便这条路将是更为艰苦的荆棘之路，他们也愿意共同去面对。

哀：隧道尽头的几米阳光

The most psychological distortion one
the most adorable one

MASUMI AI

真澄 哀

[illegible]

在那之后，哀虽然休息一阵子后又照常到学校上课，但脸上再也没有露出过开朗的表情，优人试图想重新和她接触，却遭到冷冰冰的拒绝。哀既不接受完全从零的开始，也不接受优人的"赎罪"，因为她深信只有悲伤的结局才会令优人永远记住她。

在那之后，优人尝试了很多方法，一直想能打开哀的心扉，但仍没有收到成效。同时，他也得到了一位靠谱不过的同伴——她的姐姐风香。与哀分手之后，风香不忍让优人一个人在寂寞中堕落，摘下了"外人"的外皮，转而以家人的身份来关心他，让他获得了前进的动力。

"失去的东西是回不来的，被破坏的也无法复原，你不要再拘泥于过去好。"[illegible]而这句话则成为了优人打开哀的心门的契机。两人分手的那段时间，优人无意识中涂料遮盖了他以哀为模特儿画的而未完成的画，那副画后来不巧被哀看见，成为了她嫌弃和拒绝优人的又一个理由，这也曾让优人后悔不已。但在村长的帮助之下，优人花费了好几天的时间，在被胡乱涂上的颜料上进行修复和加笔，终于将那副人鱼少女的画完成了——虽然与原本的画面已经大相径庭，但是优人的确证明，即便被破坏的东西无法复原，我们也能将之改造成一种更新的、更好的存在。

优人将这幅画摆在哀的面前，一直固执地掩饰着内心的她，竟然忍不住泪流满面。她终[illegible]

[illegible]优人表明[illegible]，并表示一定会十分珍惜它——这时优人才意识到自己的真[illegible]，而就像童话上[illegible]的一个[illegible]一般。就在第二天，[illegible]发生了火灾，[illegible]包括优人的[illegible]的画[illegible]。[illegible]在火中化为了乌有。[illegible]，[illegible]并没有受伤。[illegible]，[illegible]到了优人的家里，这也成为两人重新开始一起生活的契机。

这一次火灾，[illegible]了哀的心理阴影，看着[illegible]自己清白的样子，优人[illegible]火[illegible]；[illegible]也因为优人这一次[illegible]相信了自己，重拾了两人之间的信赖。她终于像是放下了一个沉重的包袱似的，向优人说明了真相：当年的那场火并非是她放的。[illegible]优人表达了自己的[illegible]，希望[illegible]与他在一起。

[illegible]，由于哀的正式加入，优人家变得充满了幸福和欢笑。两人决定一同为『灯塔番与美人鱼』的故事创作一个完整的故事，[illegible]让人鱼少女摆脱[illegible]孤独，为了追求[illegible]而重[illegible]，这也[illegible]内心的[illegible]……

[illegible]，仿佛一切都在向好的方向发展一般。[illegible]优人说出了自己[illegible]个村子的原因：第一，当然在[illegible]自己的[illegible]的生活，除此之外，她打算查明当年发生火灾的那个夜晚，[illegible]发生了什么——[illegible]

家都知道哀不是犯人，那么那场火究竟是谁所为？

实际上，这时候的优人和风香的心里已经有了一种猜想：是父亲为了自杀，而在即将关闭的孤儿院里放了火，让自己和孤儿院成为了“悲剧的记忆”永远留在了村民的心中。随着调查，这种可怕的猜想逐渐变为现实，最终从身为父亲友人的村长口中得到了确信。

十几年前，为了改变村子越发萧条和闭塞的现状，优人的父亲从某大财阀处拉到赞助，在村子里建立了孤儿院，收养外来的孩子。他想为这个守旧的村子，带来崭新的价值观，刮起新鲜的风，想告诉村人们，除了家庭，除了血缘之外，人与人之间还有其他的牵系方式。但是他的行为不但没有得到村人的理解，反而还受到排挤和咒骂。尽管他非常努力地坚持，但孤儿院的经营还是越发困难，再加上家庭的不合，村人的指责，困难重重的现实一再将他逼上了绝境，当孤儿院确定关闭之后的某[illegible]，最终选择了用一场大火来“升华”了自己[illegible]

这沉重的真相让优人姐弟被压[illegible]来，而让优人意想不到的是，因此[illegible]在这个村子里，所有人都拥有自己的罪，而这些罪才是人与人之间最稳固的羁绊，她决定放弃给童话故事创作幸福的结局，为了能让自己的存在铭刻在优人心中，又一次来到孤儿院的遗迹，向优人提出了又一次的分手。

一切仿佛又回到了数月之前，但是此刻优人的内心却不再跟以前一样。当时的他，无法正视眼中带着狂气的哀，对“罪的羁绊”进行了否定。而这一次，优人终于明白了，必须要承认的确存在这种羁绊，才能真正打动哀的内心。优人拦住打算像上一次那样离开的哀，并回家拿出蜡烛打算在哀的面前放火：既然是这[illegible]这个村子解放哀，而与此同时两人又可以通过更深刻的罪的羁绊牵系到一起。

这时候不希望优人为此犯罪的哀，终于察觉——不，应该说终于承认了自己内心的矛盾。肯定罪的羁绊的她，为什么会不希望优人犯罪？[illegible]到底，她何尝不希望自己能够相信爱的羁绊，但是从小被父母抛弃，来到朱里村的孤儿院受到村民的嫌弃，被喜欢的男孩子怀疑，离开朱里村后又经历了更多的颠沛流离……这样的她的内心，远比优人想象中还要软弱。没有信心，也惧怕伤害的她，在不停地受伤中，才最终变得除了罪的羁绊无法再相信其他东西了。

通过优人演的这一场戏，哀孤独的内心得到了救赎，两人经过漫长的隧道，终于找到了隧道尽头的那一缕阳光的所在。

改变一个人的，并非是什么神秘的力量或是奇迹的物语。不管多么细小的罪责，都能与人共同承担，不管多么弱小的内心，都能相互接受的时候，才能得到真正的爱，才能穿越那条长长的隧道——孤独的命运。

评价与杂谈

Comments alter emotion storm.

minori 转型后的这三年多的时间里，虽然其作品已经[illegible]的风格[illegible]向，可是公司本身的发展却是几波三折。特别是在好容易确定了未来的发展策略之后，担任策略要职的写手御影，画师庄名泉石等人却突然出走（虽说还是会以外注的身份参与作品），这不由得让人叹息

引言中，笔者说到，本作『罪ノ光ランデヴー』是以新人团队打造的“非一线”作品。当制作团队名单公布之后，就迎来了很多玩家的唏嘘。毕竟别说深受社长酒井信赖的庄名泉石缺席，就连已经成为招牌的御影也不见了踪影，这不但让作品的吸引力大幅减少，而且更引来了质疑：且不说是否能保持高水准，这样的新人团队打造的作品，我们还能找到那种 minori 作品的特色和所谓的“少数派精神”吗?

新生力量的得与失

在这里笔者可以肯定地说——嗯，少数派精神我们暂且不提——『罪ノ光ランデヴー』毫无疑问是继承了 minori 一贯特色的作品。高水准的 CG 和上色，独特的演出风格，天门打造的 BGM……minori 能够代表业界顶级水准的这些元素，我们在本作中都能找到。主力人设的变更虽然对画面有一定影响，但统一风格的上色却能够将不同人设融合起来，几乎看不出

异样感 所以说，与以往作品相比，本作的差别主要还是体现在剧本方面。而这种差别并不是说作品风格改变了，相反，正是因为新的团队刻意追求过去的风格，使得作品对主题和中心思想的表现有些做作和刻意。这里最明显的一点，便是我们从没有在 minori 的作品里找到如此之多的暗喻和象征：人鱼少女与哀的重叠，『红蜡烛与美人鱼』被寄予的含义，隧道象征的罪与光等等，太多过度明显的象征，反而让作品失去了灵性

另一方面，或许是写手的经验不足，以前也有犹如霸王条款一般的强制转折，很少见到本作中多处出现的毫无前兆的“剧情杀”。风香线里突如其来的山崩事件，哀线里莫名其妙的宿舍火灾，怎么看都像是无法想到合理的剧情推进方式而瞎写一气的结果

当然，虽然说表现方式和手法有所欠缺，但是作品对于主题的阐述还是比较有想法的。“罪”和“光”是本作两大关键词。风香线里，姐弟两人甘愿成为罪人，独自离开村子，在

责中寻找彼此的幸福；圆来线中两人不惜担上令村子消亡的罪名，携手寻找着赎罪的方法。这两个故事，男女主人公都在准确地认识了什么是"罪"的基础上，选择了承担责任。最后的哀线里，少年少女通过正视对方的罪，了解到对方真正的心愿，最终成功打破了"罪"的束缚。这里要比"从罪中寻找光"更进了一步，让作品的主题在最后得到了升华。

难以救赎的女主角

在谈起本作的时候，女主角哀是绝对无法跳过的存在。相信对于每一个玩家来说，她都是一个让人百味杂陈的角色。平时纯洁无垢的笑容，让人心动和治愈，但是关键时刻表现出的冰冷和狂气，又让人毛骨悚然；得知她悲伤的过去，任谁都想去拯救她，可是当她展现出自己[illegible]的一面和[illegible]时，[illegible]我们的又是一种深不见底的绝望。不得不肯定，这种角色两面性带来的强烈冲击，或许多年之后，玩家忘记了本作的剧情，忘记了主题，也不会忘记少女冰冷的笑容。不过从结果上看，本作成在这个角色身上，败也败在于她。

首先，大家都知道塑造"难以救赎的女主角"恰恰就是minori的看家本领。往前回顾，minori旗下最成功的女主角——来自『ef』的雨宫优子就是典型的代表。自幼经历地震的灾难，失去双亲之后为了维护自己唯一的容身之所而继续经受来自肉亲的折磨，当她长大成人，她的内心和肉体都已经留下了无法复合的伤口。即便不管是男主角和玩家们都极力地想要拯救她，即便她的周围也逐渐开始希望，但她最终却在真正意义上被救赎之前就离开了人世。或许正是因为她的人生以悲剧收场，她才成为玩家们永远无法忘怀的"天使"。

minori转型后的第一作『夏空的英仙座』里，在体验版里就给玩家一个下马威的"大BOSS"泽渡透香的绝望更加简单易懂——身患不治之症，生命所剩无几。在得知主人公为了用自己"转移他人痛楚"的能力来拯救自己才会接近自己的时候，她翻脸不认人的冰冷责骂，也带来强烈的冲击。类似的情况也发生在『ソレヨリノ前奏詩』里，拥有心之壁的第一女主角姬野永远也是在与主人公交往之后，因为主人公依赖于他天生的"能看到对方感情"的能力来揣测自己的内心，她才狠心地再次竖起心之障壁，拒绝了与主人公的交流。在故事后期更因为心之障壁过于坚固而逐渐失去作为人的感情——

另外，『eden*』和『12の月のイヴ』的女主角紫苑与由纪同样也肩负了无法救赎的命运，不过由于方向性不太相同，在这里就不再提了。

总之，『ef』之后的故事里，minori都给予了玩家救赎的机会。不过为了增强故事的冲击力，多次强调了角色的两面性。而在本作中，相信许多老fans在故事共通线里就能察觉到哀这个角色肯定有问题，肯定会使出什么大招，于是当她裸露着身体手举着蜡烛，用失神的眼光出现在玩家面前的时候，很多人都已经做好了心理准备，在心里得意道"看吧，果然来了"。这种故事结构的相似，在去年『ソレヨリノ前奏詩』的文中，笔者已经有所提及，没想到minori今年的作品还是出现了同样的问题，而且相比前作的问题还更加严重，这不禁叫人唏嘘。

另一方面，本作中哀对于罪的认识和理解表现得比较牵强，以至于部分玩家表示跟不上她的步调。而如果无法理解她对于罪的羁绊的执着，那么哀的个人路线就很难有所收获了。因此，很多玩家表示，比起放在重头上的哀的路线，反而是将罪的意识描写得淋漓尽致的风香线更加优秀。

结论

总的来说，『[illegible]』[illegible]

[illegible]

[illegible]笔者的回答是肯定的。但是对于一些老Fans来说，[illegible]以会出现前文中提到的那些问题，目前我们可认为是因为minori为锻炼新人而放低了标准。[illegible] ▲

-GARNET-

-东方红魔乡主题同人音画企划-

◀48PA4全彩画册

◀6首同人音乐CD

Original
ZUN(上海アリス幻樂団)

Illustrator
KiTA(@KiiiTA)

Compose&Arrange
Panda_Wang（澤）/艾斯褲裡衣母

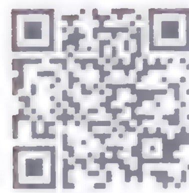
Lyric
羽海野ヒロキ/Napoleon/
朔夜月見

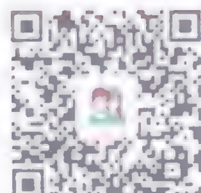
Vocal
Napoleon/哈哈/
缨缨EI/綾辻ゆき/
瑶山百霊(Yonder Voice)

Mastering
艾斯褲裡衣母

Director
Dante

Circle
Weibo@En-Sof





游戏平台：Windows

试玩版下载地址: http://pan.baidu.com/s/1i4rwhH7

这是一片由神明创造的天地，世间的人们在神明的庇护下过着和平、秩序而且安宁的生活。但是，在这和平的表象下面，却充满着森严苛刻的教规……所以，忘却了过去一切的你能够遵守好规则，过这样一成不变的生活吗?

神明的一天世界

悬疑类文字冒险解谜AVG

这片土地，是被神明所庇护的。而这的一草一木，也皆是神明的恩赐。在这里，我们成功的隔离人与人之间的纷争，永远的实现了和平。

作为代价，生活在这里的人们，除了每天必须要劳作，还需要定时的前往教堂，进行祷告。

在这座城里，信仰，是必须贡献的东西。按教义上的说法，这不光可以维护神明创造的这个世界，也能防止恶意的人从中摧毁这座伟大的城。

神具有无边的法力，他创造了天地、万物、人类，以及这座伟大的城。他是如此的强大，以至于世间，没有任何人，能反抗他。没有任何人。

无论是谁，只要违背了神明的意志，就一定会得到应有的惩罚。不过，要切记。惩罚的目的不是为了使人痛苦，而是为了教导人遵守世界的规矩。

“啊，你醒啦。”

2016年6月即将面世

方舟圣歌 - 被遗忘的花海

官方世界观设定集

主要人物介绍

“认命吧，你的前十二代长辈都是我这个下场……你最后也一样……”

“然后你便理所当然认为我也应当做这愚蠢至极的事情，不是么？”

“别废话了，把剑拔出来，这剑必须由你来刺，我才能彻底安息……”

“这就是你把我带到世界上来的唯一目的？把你杀了，替你承受这罪孽？！”

“我早想自我了断了，可这剑我自己插在心脏上已经十多年了，你见死神来找过我吗……只有你……只有你能用这把家族传承的剑解脱我……只有你……”

“然后就和你一样，每晚承受死亡梦境的折磨？在不会死去的诅咒中徘徊？！”

“诅咒？别说得这么难听……永生不灭，多么美妙的感觉啊，哈哈哈哈……”

“我恨你，我恨我的祖先，我恨家族……”

“生下后一代，只有后代能用这把剑结束前一代的生命，除此以外你永远找不到结束这永恒痛苦的方法，要恨就恨你的命运吧……”

“我不会再让我的后代无辜承受这痛苦，我会去寻找解除这诅咒的方法，直到从这没有尽头的诅咒迷宫中破墙而出！”

“哈哈……这话多像你的母亲啊，可惜她听不到了，我祷告我们在地狱团聚……”

“永别了，父亲！！！！！”

布雷克·萨克里菲斯

Blake.Sacrifice

性别：男

年龄：外貌17岁，实际不明

种族：天谴者

背景：他的家族因研究不朽之术而被诅咒，他继承了接近永生的血统，但却不得不每晚在各种死亡的梦魇和幻觉中遭受折磨。在痛苦与不甘心之下，他踏上了寻求解除这永恒诅咒的旅途……

“夜给了我黑色的眼睛，
我要用它来寻找光明。”
——某无名吟游诗人

策划、文案：镜湖楼主　美术：Spirtie

宣传、监督：SinonGalaze　程序：AR

12与bishi的爱情故事1+2

12与bishi的禁断爱情故事，就让雨逸直下

RMB 30/本

巴拉拉小兄贵~

这只是一个关于四个小女孩卖萌的故事啦，没什么奇怪的~

RMB 30/本

萌娘民国传1+2

清末民国历史人物的娘化

1 RMB 20/本

2 RMB 40/本

四大欠娘成为偶像！

为了拯救快要倒闭的B站，我们决定！成为偶像！(笑)

RMB 30/本

我的女神叫素歌

为什么会这样，第一次有了喜欢的女生，拿到了他的QQ

为什么，我的女神，居然是个男生!!

RMB 30/本

扫它：

二次元狂热官方旗舰店

周边天天特价·新品来哒

『舰队收藏』A 款 翔鹤 & 瑞鹤手机架

可置放 5.5 英寸大屏手机

价　格：[illegible]

狂热价：[illegible]

『舰队收藏』B 款 北上 & 大井手机架

可置放 5.5 英寸大屏手机

价　格：28 元

狂热价：26.6 元

『Lovelive！』学园偶像历

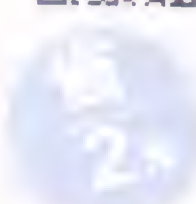
价　格：[illegible]

狂热价：[illegible]

『舰队收藏』舰队航海历

价　格：20 元 / 个

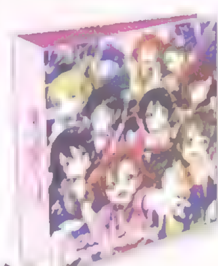
狂热价：18 元 / 个



『Lovelive！』活页卡片收藏册

价　格：[illegible]

狂热价：[illegible]



A 款

B 款

6 款主题公交卡套

价　格：[illegible]

狂热价：[illegible]

『舰队收藏』第六驱逐舰队同款制服略帽

价　格：35 元

狂热价：33.25 元

『舰队收藏』活页卡片收藏册

价　格：99 元

狂热价：[illegible]

B 款

A 款

二次元专属 纯棉毛绒收纳袋

价　格：28 元

狂热价：[illegible]

二次元狂热 86.5

价　格：[illegible]

狂热价：[illegible]

* 所有二维码均用手机淘宝 APP 扫码

漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！

TWO DIMENSIONS MANIA

92.5

二次元狂热

二次元

90

封面故事

忘川の紫眼个人作品

光盘

定价 25

非卖品

二次元研究

Two Dimensions Research

VOL01

RE

非卖品

二次元狂热出品

文字的视觉魔法，LOGO设计的精妙

京都动画的叙事
从『无彩限的怪灵世界』说开来

贰瓶勉
——剑走偏锋，跌落人间

贰瓶勉 访谈

——[illegible]『BLAME!』[illegible]

贰瓶：那个时候正好辞了工作。在这之前是帮一家设计事务所做长期外包，除了建筑方面其他还做了很多东西。因为有担任现场监督，干着承包商的活，也画过施工图。不过，做过后才发现“我果然不适合团体工作啊”（笑）。之后大概一年，自己就去了美国，在那里动了当漫画家的念头。

——[illegible]

贰瓶：也并不算是那么热心的读者。童年时代恰好碰上『周刊少年 JUMP』的黄金期，也就很自然阅读起了 JUMP。再加上我读小学那个时候，图书馆里有类似于 SF 全集式的东西，也顺带啃过一阵子书。

——[illegible]

贰瓶：怎么说呢，当时正值钢普拉和红白机的大热潮，就顺势玩过一阵子。中学时期观看了『银翼杀手』，可以说也受到了一定程度的影响吧。

——[illegible]

贰瓶：因为我大学读的建筑系，再加上父亲本职是技工，受此影响就觉得“真是很有趣的工作啊”。但因为自己一点儿也不想留在乡下，毕业后便立刻去了东京。结果并没有继承父亲的事业，就这么做起了建筑承包商。哎呀，还真是一点也不想回忆起的青春时代（笑）。

——刚才有提到过辞职的理由是“不适合团体工作”，能具体说说原因吗。

贰瓶：在做了承包商以后，发现是沟通能力要求相当强的工作。意识到这一点后就觉得“我果然是做不了这个啊”。不过另一方面，沟通能力强的人真的是相当厉害，因此愈发认为“自己是赢不了的吧”。

——而漫画的话一个人也能做。

贰瓶：原本自己就对画画挺有自信的。小学和中学时期上美术课也是，自认为“我比其他家伙都要做得好”（笑）。但是，当时是真的自我感觉良好，认为可以在这上面一决胜负……然而人世间厉害的家伙一大堆，事后才发现自己的想法太天真了（笑）。『BLAME！』那时起才开始画彩色画，十几年不遇地拿起画笔。在当助手时期，师从高桥努先生学习使用绘画工具，那时可真是相当辛苦。

——您有提到辞掉工作后去了美[illegible]

贰瓶：是呢。当时想的是总之先把工作辞了，用一年左右的时间来专心画漫画，就职工作还是其他啥的都不做。不过此前从没画过漫画，反正都是要做，那在东京还是其他什么地方都一样。所以就这么跑到纽约曼哈顿去了。

——为什么决定要去美国呢?

贰瓶：当时正是19岁，还怀抱着要出去冒险闯一闯的念头。再加上也没怎么多想，就当是旅行一样的感觉去做了。之后取得了留学签证——当时确实是读半年学制院校的话，就可以在当地待一年，于是便去了那儿的语言学校。因为留学规定不能打工，所以除了日常上学以外，其余的时间就到处玩了。在曼哈顿无论去哪儿都很有意思。

——那边的治安如何呢?

贰瓶：当时的氛围一直很宽松，没有过什么不好的遭遇。但曾经有一次，确实发生过差点要被逮捕的事情（笑）。当时我们喝醉了酒在街上溜达，一个朋友突然跑到大街上耍酒疯。正好附近巡逻的警察看到了，就唰地一下子追了上来。当时警车冒烟的车轮胎一个回转急速刹停后，警察就从里面拿着手枪走出来对着他。这在日本简直是难以想象的事嘛（笑）。那位朋友虽然抗议说“只是喝醉了而已”，结果还是被警察一下子就击倒了。目睹那个场景的我们，全员战意丧失（笑）。到了现在，对这件事也依然印象深刻。

KNIGHTS OF SIDONIA

BY TSUTOMU NIHEI

十五

——在一边上学一边玩的同时，也开始画起了漫画吧

贰瓶：在曼哈顿的时候大概画了两本，寄给了『JUMP』和『Young Magazine』的编辑部。结果哪一边都没有得到回应……当时一起放进去回寄用的信封收件人住址是写的老家地址，因为想着在纽约的住所很可能会搬家。之后从『JUMP』退回来的稿件被母亲擅自打开看了，知道这件事后自己立马从美国打了越洋电话过去说"干嘛自顾自地就打开读啊！"（笑），真是让人记忆犹新。

——啊哈哈

贰瓶：记得内容好像是拿枪的男人和中型宇宙人战斗的故事吧。从那时起主题似乎就没怎么变过了（笑）。

——刚开始画漫画时有参考过什么

贰瓶：唔……硬要说的话应该是『攻壳机动队』和『AKIRA』了吧，感觉到所谓SF就是这样的东西，而且都画得非常出色。正好那时迷上了SF小说，从古典到赛博朋克都看了不少。

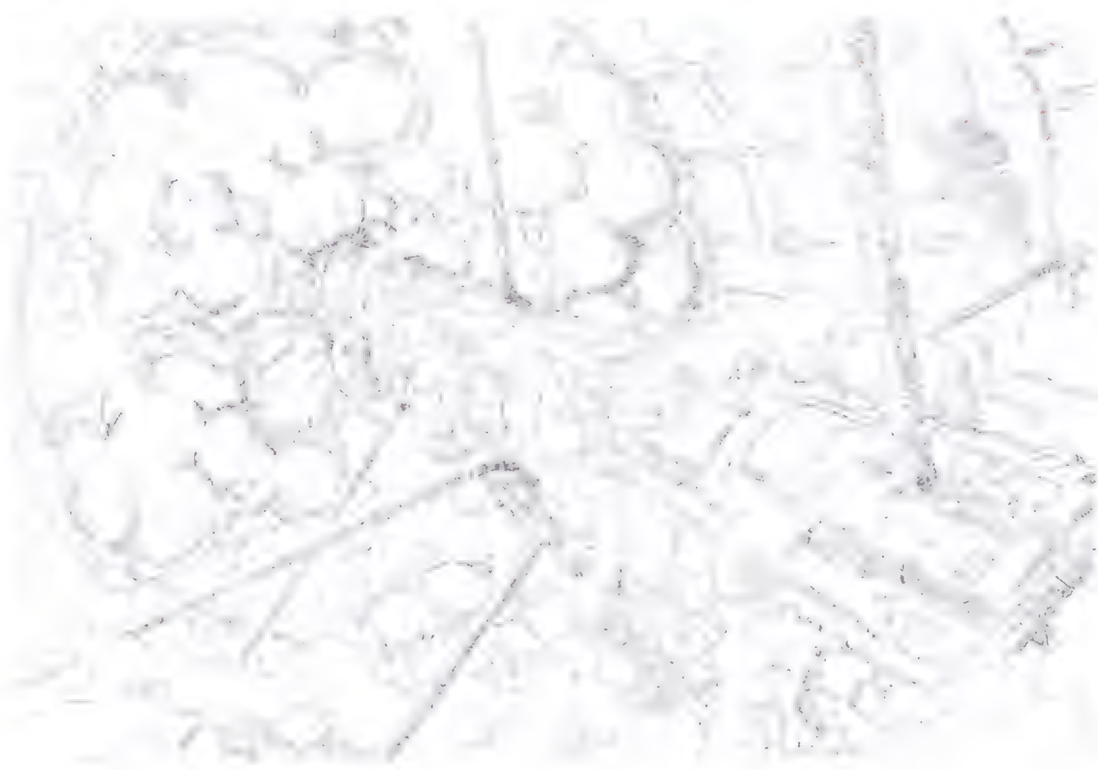
——读过之后有留下什么印象吗？

贰瓶：就像是"面对广袤的银河"一样的感受吧……作者格里高利·本福德原本就是科学家，因此作品设定相当天马行空。虽然故事并不那么有趣就是了（笑）。在这之后自己回到日本，虽然以漫画家为目标画了各种东西，然而并不能卖钱。所以找了份警卫员的工作，也继续帮之前提到的设计事务所打工。

——记得是之后斩获了AFTERNOON四季赏谷口二郎特别奖，接着就去了高桥努先生那里开始了助手工作吧。

贰瓶：和当时的责编交换意见后，为了努力达到『BLAME！』能够连载的目标，先奋斗个2～3年吧……总之，对那时候的印象除了没钱以外什么都不记得了（笑）。

——『BLAME！』是贰瓶先生自己定下的企划吗？



贰瓶：是的，不过那时商议后的结论也是“想去画这样的东西”。虽然这么说，但也没想过能做可以持续连载 10 卷以上的作品……不如说，对新人而言更应该看重标题的拟定。“反正一面世就会结束的吧”——当时自己怀着这种轻松的心情就想下了这样的标题，导致开启连载的时候可真遭了很大罪（笑）。

——说起来『BLAME！』是从什么样的构想开始的作品呢?

贰瓶：虽然值得说的有很多……不过，[illegible]旅行的故事吧。因此就必须有厉害的武器，还得是主人公来拥有……诸如此类。像这[illegible]不清楚该怎么去说明才好。因为做得太过火了，导致之后的汇集整理变得很麻烦。那个时候是以三个月一次连载一个短篇这样的形式开始的，当时觉得这么做的话影响力会更大。

——[illegible]在广袤的世界中持续着旅行，其间接二连三地遭遇了各种事情——类似于这样的感觉，特别是在故事起始阶段，这种印象尤为强烈

贰瓶：其中也有毫无重点主题描写的回数呢。当时就是喜欢这样的东西，所以就刻意坚持着这么做了。连载短篇的时候，因为无论什么时候完结都行，所以能一直画自己喜欢的东西——像这种形式的作品也是有的。

——在 2003 年『BLAME！』连载结束之后，紧接着又开始了『BIOMEGA』的连载呢

贰瓶：是吧。本来最开始是在『周刊 Young Magazine』上进行连载，然而发生了各种事便只出了 1 卷单行本就没下文了……之后『ABARA』在『ULTRA JUMP』上发表，连载了 2 卷完结后就继续在『ULTRA JUMP』上画『BLAME！』了。

——总感觉『BIOMEGA』里还有更多想要描写的东西……

贰瓶：确实有呢。原本还想加入丧尸元素，其他类似于假面骑士一样的东西也是，总之自己喜欢的要素都想用上。而正因为喜欢这些设定，哪怕到现在也想去尝试。

——『BIOMEGA』故事中盘发生了巨大逆转，在被逆相写像重合体所改变的世界里，主人公庚造一和艾妮佩罗彼此邂逅[illegible]

贰瓶：啊，那就是想要出人意料，像是达到“看之前内容的话绝对想不到吧”之类的效果。不想让故事仅仅在地球上就结束掉，总之还想要做更加破天荒的天马行空式的内容。还有一方面是因为对不老不死抱有兴趣，所以想将它作为解释的一个要点，看看存在着掌握了永生技术的人会是怎么样的……就是想画这样的东西。

——您自己也会被不老不死这一点所吸引吗?

贰瓶：这倒不清楚。想不想要不老不死呢……或许吧（笑）。平时经常听到“直到太阳燃烧殆尽为止都要努力活下去”这样的话，然而并没有产生什么共鸣。

——我也是第一次见到说“想要不老不死”的人（笑）

贰瓶：所以自己画的东西其实全部都是自己的愿望也说不定。比如说想成为机器人之类的（笑），画着画着就变成自然而然的事了。最近也在考虑自己的人格是不是出了问题

——啊哈哈。在『BIOMEGA』连载中断期间开始的『ABARA』里，后来的『希德尼娅的骑士』中登场的“奇居子”就首次出现了呢

贰瓶：那也是做得有些过了……搞得经常被许多人说是“晦涩难解”。自己并非是故意想画出那种难以理解的故事，不如说正是想着去画“浅显易懂的内容”而动笔的，却不知为什么就被称作了“晦涩难解”的东西。我真是完全搞不懂。

——白奇居子和黑奇居子相互战斗争夺胜利……只看这一点的话也可以说是简单的故事

贰瓶：是这样吧……当时究竟考虑着什么，现在完全记不起来了。或许只是看着封面图，就情不自禁地画起来了吧。

——说起来，在『ABARA』单行本底页上，赫然印有诸星大二郎的名字……

贰瓶：那是附带的评论内容。因为我是诸星先生的大 fan，借此机会便邀请他来做了。毕竟能够成为漫画家，也得拜阅读了各式各样漫画的缘故。

——有喜欢的漫画吗?

贰瓶：比方说漫画版『风之谷』。我自己的话，本来是对人情剧没什么兴趣的。虽然如此，但只是作为一介读者去看的时候，果然还是人情剧更有趣。SF 小说也是这样，当只有设定部分异常无聊的时候，结果唯有人情剧的内容尤为有趣。所以当自己提起画笔时，也会不自觉地对它兴起对抗心。话虽如此，实际去观看作品的时候，果然还是觉得人情剧部分很有意思。真是不甘心啊（笑）。

——果然贰瓶先生喜欢去描写具备宏大世界观的东西呢。

贰瓶：因为这么做很让人愉悦。但另一方面，只有世界观设定的话也是不能作为漫画成立的。

——『希德尼娅的骑士』是在『BIOMEGA』完结之后就立刻着手开始的吗?

贰瓶：中间隔了大概 2 个月吧。因为不想画机器人了。仅仅只是不想再画机器人之间相互战斗的作品了，想要做机器人和有机生物作战的故事。然后就觉得要有几台机器人组合在一起才会显得帅气吧，但要说用合体的话也多少有些不对——就是那样的印象。

——结果就是作品中出现的“掌位”吧。

贰瓶：我认为人形机器人的“人形”特质由来正在于有手。光是叫做人形机器人却没有手的话，那只是徒有虚名罢了。所以，重要的是去使用“手”这个元素。但略显矛盾的是，单纯只用手握武器的话，总感觉哪里不对。所谓武器装备，应该是有更加高效率的方法……带着这样的想法去努力做出来的东西，也就是漫画中所呈现的那样了。

——另一个重要特征是，主人公们乘坐着播种船在宇宙中旅行这一点。

贰瓶：所谓的机器人战斗类作品，以地球为舞台的占据多数，相比之下我则是想要移到更为广大的世界中去。话虽如此，但只有宇宙空间的话也太过无趣，想着如果能有各式各样的场所用来战斗才更有意思。这样来看罗伯特・A・海因莱因的『宇宙战士』、『宇宙孤儿』是一个思路，不过这是和外星人战斗的故事。更有趣的是与连“生物”都称不上的、宇宙中的“未知”战斗的故事。如果外星人长着人一样的外表，像普通人一样说话，会让人感觉很失望吧。来侵略地球的外星人没穿衣服算是正常情况，但还是会忍不住让人吐槽。啊，奇居子也是裸体的（笑），话说宇宙飞船里的家伙为什么要穿着衣服呢？——所以就让他们光着身子吧。迄今为止读过很多外星人登场的故事，经常会有让人觉得“不应该是这样”的地方。某种意义上说，用我自己的理解来描绘的宇宙战争，就是『希德尼娅的骑士』了。

——和之前的作品相比，感觉上对剧情的构思尤为严谨……

贰瓶：是呢。最初是因为“想要做这样的故事”而开始的，虽然在画的时候细微的改动之处会有很多，但大致上的整体构想还是有去好好设计的。

——所以这个就是至今为止[illegible]的不同点。

贰瓶：[illegible]在同一出版社的[illegible]（笑）。在这之前经常考虑着“预[illegible]好了的话不会感觉没意思吗？”[illegible]的时间精力去持续画早[illegible]的东西什么的，我可做[illegible]但实际去做的时候，[illegible]就消除了。结果每一话的[illegible]考虑，每个月也都是抱着[illegible]分镜绘制的。

——『希德尼娅的骑士』是一部具有[illegible]的作品，这是预先就做好笔记储备的吗?

贰瓶：笔记倒是有做过，但很少拿出来用。很多创作者会在咖啡店或者家庭餐厅画漫画分镜，这点我是做不到的，总会因为在意周围的人而无法集中精力。工作就要在工作的地方做。另外，比如说以现代为背景的故事——以涉谷为舞台，就必须要画一些涉谷真实的场景。很多漫画家会把这部分交给助手来画以提高效率。SF 类的作品基本是没有参考资料的，交给助手来画也不能提高效率，而且别人也肯定画不出我脑中想象的样子。我非常喜欢自己把想象中的背景画出来，全部都想自己来画。比如这根瓦斯管就要画成看起来很结实的管线，一边参考着管线的资料一边画图真的是一件很有趣的事。

——在这些地方建筑学知识就派上用场了。

贰瓶：正是如此。比方说窗户的话，怎么用混凝土来熔接窗框之类的（笑）。目前为止虽然还不至于做到这种程度，但依然是会进行基础知识之上的描绘——反正就觉得如果不是这么困难的障碍的话是不行的吧。

——画画的时候感觉最快乐的地方是在哪里呢?

贰瓶：反复去画相同的东西十分痛苦，而画那些东拼西凑的衣服的话，却会高兴得不能自已。譬如说同样是制服，这个人和那个人的同个地方却不一样之类的。认为自己必须得一个人全部完成，比起会觉得厌倦，更多的是精神洁癖上的问题。这样考虑的话，就是纯粹地进行绘画的时候吧。能够通过自己的手去完成它，是最快乐的事。

——也即是说会把漫画家这项事业一直做下去。

贰瓶：说的是呢，要不试着把漫画画一辈子吧。事到如今再转职的话也麻烦，最重要的是能够乐在其中。

剑走偏锋，跌落人间

■ 文 / 无无　■ 责编 / 稗田　■ 美编 / 塔里

——解析科幻漫画大师贰瓶勉的世界

日本的 SF 动漫通常可分为三大类。

数量最多的要数机器人大战题材，如著名的『高达』、『超时空要塞』、『EVA』和『翼神传说』等，这类作品占据了 sf 动漫的绝大多数。第二类采用机器人美少女为主角或女主角，这类作品一开始不是卖萌卖肉就是天降软妹，直到后来才逐渐转变为思考人生模式。其他领域对于机器人的深刻思考对这类作品影响巨大（如著名的机器人三定律等），最具代表性的就是早期的『人形电脑天使心』和几年前的『夏娃的时间』等。

而对于一些更深度的 SF 爱好者来说，大概脑内浮现的则是这样一幅画面：发达的网络世界，一个机械人脑后密密麻麻插满各种管子——没错，第三类便是『BLAME！』所属的赛博朋克类 SF 作品，这类作品最大的特色是观看的同时需要让大脑达到最大输出功率且最后可能还是像看黑客帝国一样云里雾里。

在这个领域，早期的『铳梦』表现优异一鸣惊人，打开了赛博朋克动漫面向大众的大门。进入新世纪后动画业界百家争鸣，各类优秀作品层出不穷，赛博朋克动漫也在那个时候迎来了井喷期，『BLAME！』、『玲音』、『苹果核战记』、『机魂默示录』等一系列大作的出现奠定了其自成一脉的基础。这些作品的受众群体大都较为单一，唯有一个异类属于例外，那就是士郎正宗的跨时代杰作『攻壳机动队』，它也是知名度最高的赛博朋克动漫作品。贰瓶勉的『BLAME！』、『NOISE』和『BIOMEGA』三部曲当时在同类中已是非常优秀，但读者们大多只是鼓鼓掌，只有极少数人才从兜里掏出了几个钢蹦。

相比万众瞩目的主流漫画家，sf 漫画家需要拥有更多资质——更加深邃宽广的知识储备，更加丰富的想象力，以及一颗能忍耐冷落的坚韧精神。2014 年，sf 动画『希德尼娅的骑士』一经播出便获得了业内人士和观众的一致好评，原创漫画家贰瓶勉也借此机会从幕后走上前台，让很多观众第一次认识了这位磨剑多年的 sf 漫画大师。

从剧情和世界观的设定上来看，贰瓶勉想象力很出众，漫画的构图上也表现出强烈的艺术气质。但在讲故事方面，他却算不上是一个好的说书人。描述剧情时他喜欢使用多样的叙事结构，时空穿插、因果倒置等手段层出不穷，读者一不小心便会迷失在他的赛博朋克世界中。

我们曾有这样的经验，有时在对话中自己感觉已经表达出了想要表达的意思，但对面却觉得你条理不明，听得云里雾里。那是因为叙事者大脑中蕴藏着整个故事，脉络清晰，随意点出几个坐标便能寻找到正确的道路走向。但听的人全然不同，如果条件不明或条件过于隐蔽，就会出现理解不了的情况。贰瓶勉的作品，也大都需要看好几遍才能理解整个故事的来龙去脉。

此外，贰瓶勉的故事中往往缺乏爱情桥段——人类都快灭绝了，谁还有那个闲工夫去谈情说爱。然而正是因为人类稀缺，男女才应该好好谈恋爱好好啪啪啪，承担起繁衍种族的使命来不是吗——于是『希德尼娅的骑士』填补了这一缺憾。

抛去叙事手段和爱情描写不谈，贰瓶勉的风格整体偏硬朗，其中机械化，人类灭绝和人本主义是他作品的三大特色。

机械化

冷酷的生命替代者·死亡的金属之躯

贰瓶勉的漫画风格与日本大多数漫画家截然不同，作品中生命的热度仿佛不存在，生物科技和冰冷的机械相融合组成了他的世界。旧时代工业的烙印在贰瓶勉的世界中无处不在，这种一种深刻到骨子里的机械化。泥土、自然、花草和动物都消失无踪，地面是机械构成，食物是机械制造，空气由机械合成，甚至连人都是机械的产物。

戴着冰冷面具的安全警卫，身体构成极富质感的硅素生物，通过更换身体复活多次的西波，希德尼娅号上需要光合成的改造人类，各部作品中战斗力逆天的主角……贰瓶勉世界中的机械化，不仅表现为生活场景饱含金属感，而且还充斥着各种改造人、机械人、人造人等机械生命。

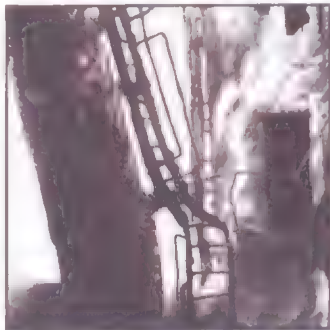
这种过工业化的作品基调注定了贰瓶勉的作品带有着强烈的视觉冲击力，从『BLAME！』到『希德尼娅的骑士』，贰瓶勉所贯彻的设计风格也就此定型下来。

人类灭绝

I was born old I will die young

人类在末世中往往扮演着两面角色，一面惨遭屠戮，一面坚持抵抗，贰瓶勉作品的第三个特征就是人类灭绝。在他的作品中人类总是已经灭绝或濒临灭绝，而主人公却早已不是纯粹的人类了。从『BLAME！』到『希德尼娅的骑士』，想在贰瓶勉的作品中看到一个有血有肉的纯种人类近乎奢求，唯有『ABARA』和『NOISE』中还有纯种人类存在，然而没活几话便统统死光。

通常在科幻作品中人类灭绝条件有三个，满足其一便可。第一是来自宇宙的威胁，诸如巨大陨石或宇宙辐射等；第二种是地球本身出了问题，地球内部能量失控导致地壳不稳，引发火山爆发或地震等；第三种可能性就是出现了一种比人类更加强大的物种。无论是硅素生物还是奇居子都不是人类肉身能抵抗的，适者生存，不适者被淘汰，纯种人类就这样在贰瓶勉的笔下一次又一次地走向末路。



人本主义

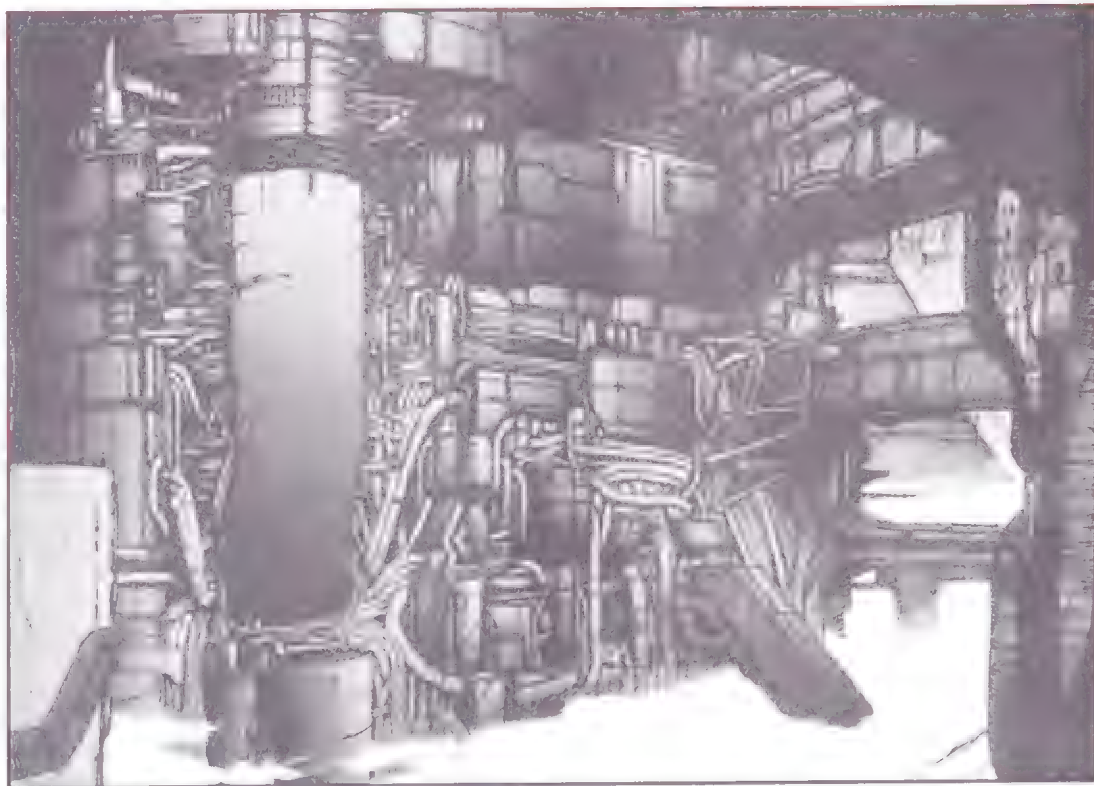
与天斗，与神斗·只为成为你的英雄

贰瓶勉的作品中充满了强烈的人本主义情怀，这和他在美国生活多年有直接关系。冰冷扭曲的漫画世界中人类种群一直受到特别关注，人类幸存者总是会得到主角或各方面的帮助。主角们虽然都是改造人或人造人，却在行为举止上十分接近现实人类。无论是『BLAME！』中雾亥拼命保护纯种人类，还是『希德尼娅的骑士』中谷风长道保持进食传统都体现了这一精神。

漫画中的主角们往往拥有强大的个人能力，在末世世界中纵横驰骋，为人所不能，独自对抗邪恶的异形势力。敌对势力则往往有这么几个要素：强大、高度机械化、泯灭人性、除之不尽。所以与其说主角是超级英雄，倒不如说是个小太阳，虽然外表冷酷但充满着人情味，在空旷冰冷的机械世界中散发着迷人的人性温暖。他们不会将保护人类等口号挂在嘴边，而只会用简单明确的行动将人们从绝望的边缘拉回来。

第一幕

『BLAME！』



时光回到 1997 年，一部名为『BLAME！』的 sf 漫画在讲谈社旗下的『月刊 Afternoon』上悄悄开始连载，这是贰瓶勉的首部长篇连载漫画，也是其成名之作。贰瓶勉的作画风格和剧情发展模式从这一部作品起开始逐步构建，对于作者本人来说是一部里程碑式的作品。

『BLAME！』的剧情背景颇为宏大，故事发生在纯种人类几乎灭绝的未来，所有生物共同生活在一个巨大无比的超构造体中。超构造体由电脑自动管理，管理程式被称为“网络球”。由于很久以前的一场事故，使得虚拟现实系统“网络球”发生了故障，从而产生了一种无序的混沌，网络球内的管理 AI “统治局”再也无法顾及到方方面面，一系列漏洞随之产生。

网络球需要管理者下达命令才能够修复这种bug，管理者则是拥有终端遗传因子的纯种人类。然而混沌却诞生出一种由硅元素构筑而成（人类等自然生物都是碳素生物），类似机械生命的新生物——硅素生物。硅素生物只能由网络混沌诞生，而人类要改变混沌重铸网络球的秩序，两类物种在根源上产生了无法调和的矛盾。

硅素生物理所当然希望保持并扩大这种混沌，它们开始不断猎杀人类以阻止人类修复网络球系统。硅素生物拥有超人般的身体和不下于人类的智慧，数百年后人类被逼到了绝境，仅存的人类只能在边缘角落苟延残喘，并利用超构造体的天然屏障形成一个个互不来往的亚群落。这个状态持续了很久很久，久得甚至让亚群落中的人类忘记了文明。『BLAME！』的故事正是在这个背景下展开，主人公雾亥日复一日在超构造体内旅行，寻找拥有终端遗传因子的人类和修复网络球的契机。

旅行、寻找、邂逅、战斗、胜利或逃亡，这些构成了『BLAME！』的全部。剧情画卷随着雾亥的旅程缓缓展开，整体以探索和打斗为主，台词非常少。关键线索包含在充满压迫感的画面细节中，如果不仔细看的话可能到了最后依然一头雾水。

整部漫画给人印象最为深刻的无疑是那种挥之不去的空旷感和孤寂感，唯有和女主角西波在一起的时候或者与硅素生物战斗的时候稍有缓解。雾亥有着人类的外表和举止，但终究不是人类，时间对他毫无意义，硅素生物和安全警卫在他眼里也不算什么。他的旅程不知从何开始，不知到何结束，不知会不会成功，也不知道寻找的东西在哪里……陪伴他的只有手中的枪和一个模糊宽泛的目标。雾亥本身就是超构体世界的具象体现，他是那个世界完美的代言人。

接着来解析几个作品中的关键词。

冷冽・凝重・混沌中的矢志不移

チョウコウゾウタイ

超构造体

漫画中的基础世界，一个分割成各阶层的巨大球形构造体，内部被网络球所控制。自动机器人“建造者”不断构建和扩大着超构造体的体积范围，到了故事开始的时候平均直径已经达到十四万三千公里，是地球的 10 倍。超构造体内部分成各个相对独立的区域，彼此之间一般是不流通的，各区域中生活着各类生物，不仅限于人类。

超构造体的设想有可能来源于爱因斯坦的副手，著名的美籍英裔科学家弗里曼・戴森在 1960 年提出的戴森球理论。戴森球理论说把恒星包裹起来，在外部建造各种设施，整个设施封闭起来就形成了戴森球。其中的恒星是戴森球的核心和能量供应源，外部封闭的建筑设施保证了恒星能量被最高效地利用。这很好的解释了『BLAME!』中超构造体为什么可以无限扩张，“建造者”和“统治局”、“安全警卫”的能量来源等问题。

ネットスフィア

网络球

网络球是控制整个超构造体的电子空间，获得控制权限后可以通过网络球管理整个超构造体世界的一切事物。网络球宏观上分为三部分，即统治局、安全警卫和建造者。

トウチキョク　セーフガード　ケンゾウシャ

统治局，安全警卫和建造者

建造者负责超构造体的扩张和修复，安全警卫负责保护关键目标和驱逐异物，统治局则负责统筹全局。统治局可以被操控，但在没有控制者（纯种人类）存在的情况下，统治局自动行使统治职能。

安全警卫相对于统治者是独立的，不被统治者控制，但可以被拥有权限的人类所控制。漫画中安全警卫一直扮演着无差别屠杀者的角色，对人类和硅素生物一视同仁。

ネットタンマツイデンシ

终端遗传因子

控制网络球的密码，获得网络球控制权限的关键，一般存在于纯种的人类身上。

ケイソセイブツ

硅素生物

诞生于混沌的另类生物，区别于碳素生物的存在。由于其从诞生本源上就和人类相矛盾，所以是作品中最主要的反派。

硅素生物拥有极高智商，内部阶层分明。基层战斗员和人类士兵一样，虽然说话不多但聪明狡猾，相对于人类肉体更加强悍，思考更加理性。高阶管理层能力出众，在统筹战局的情况下还拥有和雾亥相近的战斗力。

硅素生物的天赋使命是消灭所有拥有终端遗传因子的人类，确保无序混沌安全壮大。

トウアジュウコウ

东亚重工

贰瓶勉的漫画中作为各部作品之间的线索而出现的一家科技企业。

『BLAME！』中的东亚重工仅指东亚重工在超构造体内留下的一艘宇宙船。宇宙船呈巨大圆筒状，内部被切分成十三个区域，分别由各自的舰载 AI 负责管理，舰船的中央 AI 拥有最高权限。飞船和外部超构造体世界相对独立，中央 AI 与网络球签订了一系列的互不干涉条约。由于统治局和安全警卫不能进入飞船内部，飞船被大量硅素生物所占据着。

第二幕

『NOISE』战栗之声

『BLAME！』出现后引发的思考随着作品连载一直在延续，但不得不说『BLAME！』实在太过晦涩难懂，而且前情和后续都不甚明朗。于是在『BLAME！』连载到一半的时候，前传『NOISE』应运而生。『NOSIE』解释了一些『BLAME！』没有说清楚的要点，两部作品合起来，基本上就确立了超构造体世界的整体世界观。

『NOISE』发生在超构造体秩序尚存之时，网络球正控制着社会的方方面面。

警官裾野结在调查一起儿童失踪事件的时候偶然发现了一个称为“教团”的犯罪团伙与之有牵连，深入调查后发现“教团”能够召唤出一种力量强大的怪物来对抗政府，这也就是后来『BLAME!』中出现的硅素生物。裾野在与教团的斗争中一度被硅素生物所杀，所幸统治局及时救出了她，并给予她一具可以媲美安全警卫的强大身体……

依然是机械化占主导的社会，人类是超构造体中大自然留下的唯一痕迹。主人公兢兢业业地猎杀硅素生物，然而硅素生物根本杀之不尽。

裾野结（スソノムスビ）

原警官，本作主人公，手持一把威力强大的剑，在追查儿童失踪案的时候偶然发现了教团组织。免去职位后依然持续着与教团的斗争，终于在一次行动中被硅素生物所杀。在被统治局复活后兢兢业业猎杀着硅素生物，见证了人类由兴盛到灭亡的数百年。

教团（キョウダン）

一切的起因，制造出硅素生物的罪魁祸首。在与统治局的斗争中完成了对混沌的殉教，最后整个教团都转化成为硅素生物。这也是硅素生物第一个拥有阶级的社会性聚落，标志着硅素生物成为一个新物种正式登上历史舞台。

第五位天使吹号，我就看见一个星从天落到地上，有无底坑的钥匙赐给它。
他开了无底坑，便有烟从坑里往上冒，好像大火炉的烟。日头和天空，都因这烟昏暗了。
有蝗虫从烟中出来，飞到地上，有能力赐给它们，好像地上蝎子的能力一样。
并且吩咐它们说，不可伤害地上的草和各样青物，并一切树木，惟独要伤害额上没有神印记的人。
——『启示录 9:1-9:4』

第三幕

『BIOMEGA』死亡进化

区别于『BLAME！』和『NOISE』，『BIOMEGA』看上去仿佛是一个独立的故事，但相似的画风和东亚重工的出现告诉人们这是一部比『NOISE』时间线还要早的前传。此时的贰瓶勉对于 sf 漫画早已驾轻就熟，开始考虑转变风格。『BIOMEGA』就是这么一部试验型作品，从类似于『黑客帝国』的电脑科技风转变成类似于『生化危机』的生化灾害风。

贰瓶勉在本作中掺入了多样的叙事结构，复杂的时间线和跳帧频频出现，让人阅读起来颇为困难。特别是连载后期作者的精力更多投入到新作『希德尼娅的骑士』的构思中，导致『BIOMEGA』结尾过于草率，其中有些关键画面明显缺失，如梦境、回忆、虚拟空间和现实之间的转换缺乏过渡等等。所以将『BIOMEGA』列为贰瓶勉最难懂的作品一点也不过分。

时间线的跳跃导致故事发展呈发散状，前情提要穿插在庚造一的任务中，不小心分辨会很容易忽略。在庚造一联合奈门将军等与 boss 最终一战之后本书出现了第一个完结契机，但作者不想让故事仅仅在地球上就结束掉，写出了更加天马行空的惊人故事，于是时空穿越、物种衍换，本书成了各种意义上的一本“天书”。

主人公庚造一是东亚重工的合成人造人，与『BLAME！』中的雾亥相似度非常高，以至于人们纷纷猜测『BLAME！』中派出雾亥的神秘势力会不会就是消失已久的东亚重工。

贰瓶勉身上的美国烙印——ZOMBIE TIME

桥

『ABARA』

奇居子的始动！

在贰瓶勉所有作品中『ABARA』的地位非常特殊，这是一部过渡型作品。接『BIOMEGA』的余温，『ABARA』继续着生化灾害路线，本作第一次提出了“奇居子”的概念，为日后大热的『希德尼娅的骑士』埋下了伏笔。

机械化的建筑绘画风格稍有收敛，取而代之的是形态各异的异形生命。奇居子形象初步确立，『希德尼娅的骑士』基本沿用了『ABARA』中白奇居子的形象，可变成各种形态，防御力超强，且再生速度极快。

贰瓶勉显然是个特摄爱好者，假面骑士式样的装束，帅气的机车，无所不能的主人公。到了『abara』他终于按耐不住把漫画画成了奥特曼打怪兽套路——怪兽白奇居子攻击人类，特摄英雄黑奇居子保护人类。结尾秉持了作者一贯的人类灭绝政策，绝望的同时留下希望的星星之火。“地球灭绝”和“向宇宙寻找新生机”两大要素不由使人浮想联翩，『希德尼娅的骑士』正是在此类背景下诞生的，而且敌人同样是『ABARA』中的白奇居子，甚至在黑奇居子身上已经依稀看到了日后“红天蛾”的影子。

新篇章

『希德尼娅的骑士』

如果有人问贰瓶勉哪部作品艺术性最高，毫无疑问应该是『BLAME！』，其开创性的场景人物和孤独旅行的气氛至今无人可以超越。但要说贰瓶勉最受欢迎的作品，却是接下来要介绍的『希德尼娅的骑士』。

在经历了长久的不人气之后，贰瓶勉痛定思痛，酝酿出了新作『希德尼娅的骑士』，并借此获得了第 39 届讲谈社少年漫画组漫画奖，在观众群体中形成了良好的口碑。改编成动画后第一季相对忠于原作，第二季则更偏宅向，在流失了少部分原作粉丝的情况下新增大量新观众，BD/DVD 销量一度名列前茅……让贰瓶勉首次体会到了站在潮流聚光灯下的滋味。

贰瓶勉对于这一部作品的构思可谓费尽心思，在访谈中他表示想把舞台移到更为广大的世界中去，而不是局限于地球。在无垠的宇宙中不断航行战斗，不由使人想到『星际迷航』类影视作品。而在敌人设定上，贰瓶勉又跳出了『星际迷航』类作品的俗套，把敌人描绘成常人无法想象的样子。依照他自己的话来说是“如果外星人长着人一样的外表，像普通人一样说话，会让人感觉很失望吧。”

作者摒弃了前作的黑暗风格，转而采用洁白明亮、线条清爽的画风。黑暗风格在视觉效果上固然气势不凡，可也会给读者一种心理上的压迫感，留下模糊杂乱的印象。『BLAME！』的场景全是黑漆漆一片，很多画面不仔细分辨根本看不清细节。画面黑暗不光涉及到视觉感受问题，很多画面原本想表达的情节因为溶解在黑色中而被读者忽略，漫画一页页翻下去除了黑色还是黑色，仿佛连单行本都会比别人的更重一样。『希德尼娅的骑士』明亮整洁的风格使人眼前一亮，画面脉络更清晰，人物和场景区分明显，看完整个心情都会变得更好。

『希德尼娅的骑士』相较前几作有了大幅改进，多了一些平易近人，少了一些晦涩难懂。世界观从复杂的多元素多时空角度转为简单的世界毁灭后方舟旅行的模式，看着不用像前作一般费脑子。角色设定由男女随机分配改为一男多女组合，还没有忘记加上一个好基友，更加符合一般观众的口味。女性角色从大鼻子小眼睛的“近似真实女性”形象统统进化成美少女……这在人物动则以老态龙钟姿态和残躯姿态出现的前作中几乎是不可想象的，想想本作中以美少女形象出现的女主角星白闲和『BLAME！』中以腐烂尸体形象出现的西波，真是令人泪流满面。

漫画以大团圆结局收尾，没有想象中的神展开，贰瓶勉选择了一个人人都能接受的结局。贯穿整部作品可以看出，『希德尼娅的骑士』在剧情走向上已经完全不同于前几作，前几作的剧情往往偏黑暗偏负面，即使有希望也只是隐隐存在。『希德尼娅的骑士』却走出了一条迥然不同的王道路线，结局欣欣向荣，大家都看到了幸存的人类那旺盛的生机和强烈的繁衍配种欲望。

让硬核 SF 稀释 200 倍，再给生活加点料

ハシュセン：シドニア

希德尼娅号

太阳系灭亡后承载着人类幸存者的方舟，外型为整体柱状的宇宙船。其内部存在小型完整的生态系统，可以利用宇宙中的各种能源自给自足。人类在船里繁衍生息了 1000 多年，中枢指挥系统为不死船员会所掌控。

奇居子

来自宇宙的不明生物，灭绝太阳系的罪魁祸首。生物结构分为“胞衣”与“真身”，其中胞衣可以根据需要变成各种形态，防御力超强，且再生速度极快。真身是这种生物的本质，消灭了真身，奇居子才会完全消亡。

カビ

人类的在一次偶然中发现的一种稀有的物质，它能够轻易击穿奇居子的真身，颖枪是希德尼娅号对抗奇居子唯一的手段。

シュガフセン

由大量奇居子组成的类似于飞船的集合体，可以理解为蜂巢。

トウアジュウコウ

本作中的东亚重工是一家老牌军工企业，希德尼娅军装备的各型卫人大部分由东亚重工出产，另外这家公司也参与了希德尼娅号上各种基础设施的建设。

文章的最后，让我们一起来探讨一下赛博朋克这个话题。

赛博朋克起初是科幻小说的一个分支，以科技或信息技术为主题，描绘一个反乌托邦的未来社会。赛博朋克社会通常有社会秩序受破坏、科技极为发达、大企业统治区域社会等特征。大部分作品中包含着作者对于人类破坏自然环境，迷信科学这一行为的反对。贰瓶勉自然不能免俗，『BLAME！』中雾亥费尽心血，在空旷的超构造体中旅行多年只为寻找拥有终端遗传因子的纯种人类，就从侧面体现出了作者的内心想法。

该领域最为著名的莫过于美国作家威廉・吉布森，自从1984年推出首部赛博朋克小说『神经漫游者』之后一发不可收拾，又在90年代初推出了著名的新骇客史诗“旧金山三部曲”。吉布森在『神经漫游者』中创造的“赛博空间”直接导致“赛博朋克”一词的诞生，被称为“赛博朋克之父”。『神经漫游者』是第一本同时获得“雨果奖”(Hugo Award)、“星云奖”(Nebula Award)与“菲利普・狄克奖”(Philip K. Dick Award)三大科幻小说大奖的著作，此纪录至今无人能破。

赛博朋克相关作品初看虽然很乱，剧情很烧脑，但赛博朋克本身是属于特征比较鲜明的一类概念。

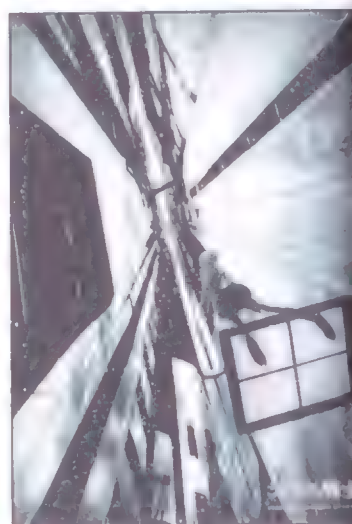
首先，赛博朋克作品的背景时间设定在未来，或一个以未来为蓝图的虚拟世界。『BLAME！』的剧情发生在超构造体上，而超构造体压根不像是地球，网络球的强大功能昭示着这个世界毫无疑问在未来某一时间节点上。贰瓶勉的作品中，东亚重工是一条很重要的线索，而作品中有着东亚重工这样超时代技术的企业，本身就表明了他的所有作品剧情都发生在未来。

其次，社会中科学技术极端发达，人们过度依赖科技。贰瓶勉笔下的人类身上或多或少都有科技的痕迹，力量不够就改造肢体，智力不够就改造大脑，生命太短就用科技休眠延长生命……甚至获得网络球的控制权，都需要动过价格高昂的手术才行。『希德尼娅的骑士』中甚至把传统进食舍去了，人类或者说新人类通过光合成来摄取养分。

第三，无政府状态或大企业代替政府统治社会的状态。『BLAME！』中的块都是一个典型的赛博朋克小社会，其统治者是生电社；『BIOMEGA』中的DRF，『希德尼娅的骑士』中的不死船员会都是类似机构。大企业或独裁议会的统治随着时间推移会慢慢成为高压统治，而底层民众奋起反抗通常是赛博朋克作品的故事源泉。

最后，尖端科技或多或少会超出人类控制范围，并给人类社会带来不同程度的灾害。就这点上贰瓶勉是一个不折不扣的极端分子，他作品中的科技灾害要么不发生，一旦发生就是人类灭绝。『BLAME！』中失去控制的安全警卫、『BIOMEGA』中DRF的研究成果等原本应该造福人类的科技产品最终成了人类灭绝的直接推手。

赛博朋克当然不仅仅只有这几个特征，还有比如社会电子网路化，生活物质全工业化等其他特征，只不过上面举的四点最为鲜明。总体而言，赛博朋克并不规定其作品的每条特征，而是通过这些作品的特征来展示和充实它自身。



尾声

雾亥无尽的旅程时而平淡无奇时而波澜壮阔，谁也不知道下一个拐角碰到的会是敌人还是爱人。裾野结默默守护着残存人类，猎杀着硅素生物，但是敌人越杀越多。庚造一打倒尼雅露迪拯救了人类之后再次踏上征途，这一次他要寻回数百年来陪伴着自己的伴侣庚冬。而希德尼娅号上的诸人，想必终会找到一块乐土让人类再度繁衍生息。

贰瓶勉的世界多彩又迷人，广阔又艰涩，进入其中需要一张名为思考的入场券，这张小小的入场券导致了它们曾经只被少数读者所接受。贰瓶勉没有放弃，多年的努力之后终于通过『希德尼娅的骑士』获得了广泛认可。对于一个艺术创作者而言，自己的作品能被尽可能多的人所接受无疑是一件开心的事。

然而事物有利就有弊，在符合大众口味的同时，作品的艺术性却有降低的趋势。希望贰瓶勉在接下来的作品中能把握好两者的平衡，创作出更加出色又卖座的赛博朋克漫画作品。

从无彩限初回

谈京都动画的叙事

■ 文 / 意黛莉　■ 责编 / 岩烧碳渣　■ 美编 / 塔里

京都动画，全称：株式会社京都アニメーション (Kyoto Animation Co.,Ltd.)。总部位于『響け！ユーフォニアム』的舞台，京都府宇治市。公司成立于 1981 年，1985 年 7 月 12 日成为法人组织，非上市公司，代表取缔役社长八田英明，专务取缔役企划制作部长制片人八田阳子，常务取缔役演出家石原立也。2003 年开始独立制作动画，经营范围有动画企划、制作、教学、出版和商品制作售卖。公司拥有数码映像开发室和动画私塾及社员宿舍，旗下拥有子公司 Animation Do、轻小说文库 KA エスマ、购物网站京アニ Shop。

株式会社京都动画本社、第二工作室、京 shop 实地店铺位于京都府宇治市，第一工作室位于京都府京都市，子公司 Animation Do 位于大阪府大阪市，另有位于东京的办公室会负责后期录音而并不参与映像制作。实际进行作业的工作室全部都在关西，游离于关东的东京首都圈之外。众所周知，日本动画产业地理区位上高度集聚，都内集中了近七成的制作公司，自不须提东京五大核心局辐射下的统摄力了。处在东京的制作公司不论规模大小，大到流水线完整的东映、日升等，小到星罗棋布的仅拥有一到两个制作部门的下请公司，且就作画部门而言多少会有自由原画师借桌子，接着谈及前期企划、先后期配音录制等，所用工作室地理位置或近或远，这些都需要制作进行跑路协调，从此就出了一大笔时间、效率、金钱上的成本。京都动画安于关西一隅，流水线完整，从前期企划、中期制作直到后期编集都在社内完成，现已不需要关东动画圈语境下相同职能的制作进行。

但依然需要点出的是，没有制作进行只是京都动画因地理位置上的独立性而与东京圈会社产生的差别之一，其他不再详举。

前面提到，京都动画的经营范围涵盖动画企划、制作、教学、出版和商品制作售卖，缘因地理位置使其制作独立；1981 年立社，历经三十多年的惨淡经营，京都动画已能位列制作委员会笔头；自办私塾培养作画演出志望和美术背景人员并下设社员宿舍，实行较为正常的作息、休假制度，拥有正常的福利待遇；向社内贡献大的主创们供以要职，并协助主创们取得本社部分股权，支持雇员加入制作委员会，对有特殊情况的主创人员施以宽松的休假制度，使得制作人员不可能轻易离职；自主企划改编自创办文库的小说，派遣自社原画师担任自家文库的小说插画原案；自行委托制作并售卖周边产品。这就是京都动画人才养成的自成一系和公司经营的自主性。

从无彩限说开来

电视动画『无彩限的怪灵世界』改编自秦野宗一郎原著于KA– エスマ文库的轻小说，是第四届京都动画大赏小说类奖励赏作品。于 2016 年 1 月 6 日在 TOKYO MX 首播，该作的舞台设定在了因人类的脑机能发生变异，从而能够认识到幽灵和怪物并称之为“怪灵”的近未来，描绘了所属于为与怪灵对抗而在赫塞亚学院中设立的社团“脑功能异常对策室”中的一条晴彦等人的活跃表现。诚如大家所见，一股子“名著”味儿，更别提第一回成为话题的乳摇画面了，关于这一点，此作监督石原立也本人也言说非常可笑，并希望本作成为一部很愚蠢的作品，想让此作成为一六年首部搞笑动画为大家带来笑声。但须知，就算是去搞笑，也是要讲究文法的。

前文讲到叙事是将故事传达到观者处的统合概念，不过本文不会、笔者也无力面面俱到，但会像考察交响乐团必先读取指挥的乐谱、同时观察演奏人员一般从演出出发。为避免歧义使得读者朋友无法理解笔者想要传达的意思，先来定义下文可能会频繁使用的名词。

叙事，讲故事，取 storytelling 义；演出，えんしゅつ，在动画中基于脚本和系列构成统合声优、作画、美术、摄影、音乐音响等使一部作品作成的职务，文中则讲演出法；场景，scene，演出出于叙事需要借助一段音乐或一个舞台将一回动画分为几出戏，其中的某一出就是 scene；弱场，ダレ場，故事情节较为平淡的场面或指让观众觉得平淡无聊的场面，与之相对的就是强场；作画，画动画，在日本动画工业中原画、动画绘制的充当画面主体的或运动或静止的图像，一般绘制成线稿，但也有少数个性化的表现。

其他会使用的词语将随文解释。

京都乐团的老指挥家
——木上益治

『无彩限的怪灵世界』初回放送的时候，片尾 STAFF 表中并未见到理应出现的石原立也和池田和美，而是分镜绘制武本康弘、演出担当三好一郎、作画监督秋竹齐一和其辅佐角田有希。其中有两点值得注意：第一是演出担当的三好一郎，本名木上益治，是京都乐团资历最老的指挥家，1980 年进入业界时会社京都动画竟还未成立，是最早加入京都动画的元老之一，从九十年代后半京都动画开始作画外包时施以影响力，到京都动画操办私塾便担任主讲，其中辈出数十计演出家、原画师，本人亦以极高的作画、演出手腕定评业界。经过致密计算的画面构成、情感充分密度极高的角色演技，被这些基础能力所支撑的固定镜头等是他的特征。第二点，京都习以为常的演出家应同时绘制分镜，但分镜头绘制却交给了武本康弘，有些读者会有疑问“分镜都不是他画的，这能作数吗？”，但之所以被称为演出家而不是“絵コンテ者”就足以说明问题，而且在实际的制作现场，演出有权利修改分镜和台词、修正画面构成和原画、改写律表和决定摄影工作通过与否，事实上，在『吹响』官方 FANBOOK 对系列构成、脚本担当花田十辉的采访中，花田透露在十二回后半泷老师告诉久美子：“我没忘记你说过你能做到。”的场景，在脚本中，这句话是“我仍然相信我们可以闯入全国大赛”，然而当回演出三好一郎在分镜中却将台词改动为我们现在看到的样子。花田还坦言：“作为一个脚本家，我感觉到：‘是我输了……’”

本文从演出家讲京都动画的叙事，不可能泛泛将京都动画所属的演出家按部就班地讲一个遍。之所以敢说泛泛谈京都动画的叙事，实是因为如前文所谈到的京都动画选址独立，阵容稳固，和首都圈交流少等原因使得京都动画所属的演出家们风格呈现出同质性，故能以点带面，主讲对京都动画作画、演出风格影响最大的社内宣教师一般的人物。而受其作画风格所影响的石立太一、内藤直、羽根邦广等，演出风格所影响的山村卓也、河浪荣作、山本宽等京都辈出的一干演出家，在此也不一一列举了。

事不宜迟，请读者朋友跟随笔者一起来看看三好一郎是如何指挥这首欢快的乐曲的。

不论怎样的脚本家凭借怎样的文本，当文本成为影像作品时，必然是由演出家幻化为视听语言呈现给观众的。自然叙事就该抓住主干讲演出。笔者将会首先梳理无彩限初回的故事，将一回切割为几个演出段落，一个场景一个场景讲述前后镜头、画面、声音是如何叙事的。

在电视动画中客观存在两个节点，片头曲和过场，这就直接将一回动画分为三段。再如『吹响吧！悠风号』中还有标题，那么是四段。叙事中的要素是时间、地点、人物、起因、经过、结果，演出讲故事则转场换舞台是必要的，而利用商业作品的电视动画本身存在的条件是最基础的。那么木上先生和武本先生是怎么来处理的呢？请观看过本作的读者们稍作回忆跟随笔者一起梳理：

场景一：片头曲之前的整一分钟。时间，为旁白时间，也就是独立于剧情的时间，在这种时间下主要是介绍作品世界观。地点，男主角晴彦的图书馆起居室。人物，怪灵和男主角。情节与中心，借鲁宾瓶等例介绍此作世界观立论的基础概念，并非介绍本作的世界观。看过之后回数的读者也能认识到，本作的片头曲之前都是由露露和晴彦两人负责介绍，其作用是统括正片的主要内容，在演出、镜头、作画上，之后也不多作介绍，我们知道了在初回正片，木上先生的任务主要就是介绍人物和世界观。此场景的性质是弱场。

场景二：片头曲之后，02:30 到 03:30 的整一分钟。时间，早上上学前。地点，晴彦的卧室。人物，一条晴彦和露露，后者因为总是安排跟随在一起的戏份，是故笔者介绍到晴彦的时候请读者朋友自行把露露也带上。情节为晴彦赖床然后立于迟到的边缘，不过正因为快要迟到了的关系，才让场景三紧张了起来。此场景为弱场，接下来是本回的第一个强场，而从演出角度讲，却是最高潮。此场景的切割依据为舞台。

场景三：03:30 到 07:12。时间，上课前。地点，路上和校内操场。人物，晴彦加某只生[illegible]舞学姐、久瑠美。情节就是，晴彦迟到了，因为还要赶去帮助他的学姐退治怪灵，最后[illegible]了捣乱的怪灵。值得一提的声演出是，在 03：30 秒的时候音乐正好响起。此场景的切割依据为舞台和音乐。

场景四：07:12 到 09:18。时间，早会、上午、下午、放学。地点，脑机能异常对策室、[illegible]立图书馆、路上。人物，晴彦和川神舞。情节，因为破坏了学校设施所以没有报酬，退治[illegible]不能成功，是不是应该增加队友呢？此场景为弱场。场景切割依据为音乐。

场景五：[illegible]。和泉玲奈。情节，晴彦回家路上被幻灵迷惑，后被和泉玲奈所救，于是晴彦打算拉和泉玲奈入伙。此场景为强场，切割依据是插入的过场动画。

场景六：[illegible]，并且他们的社团还得到了新任务。此场为弱场，切割依据为过场后到舞台变更。

场景七：15:35 到 21:10。时间，夕阳西下。地点，山脚。人物，晴彦、舞、和泉玲奈和[illegible]。情节很简单，[illegible]切割依据[illegible]舞台变更。

场景八：21:10 直到片尾曲开始。时间，夜晚。地点，准备室。人物，姬野爱丽丝、[illegible]。作为收尾来说没什么实质的情节。

以上便是笔者对故事的梳理，同时将其切割为八个演出段落，也就是场景，从中可以看出木上先生是如何分段的，比如声演出分段法，在此回使用了两次：第二场戏结束，在第三场戏开始时音乐响起；第四场戏中唯一的一段背景音乐结束时第五场戏开始。当然并不是说由音乐去决定情节，而是在情节中加入合适的音乐，是情节的转折变化决定了音乐，我们作为拉片人正像演出家根据脚本处理演出一样依据演出家的演出法来拉片。分好段以后，接着来一个一个场景进行演出讲解，不过并不会每一个场景都细细来过，比如场景一在之前已经交代了，无须再拉；几个弱场详拉其中一两个。

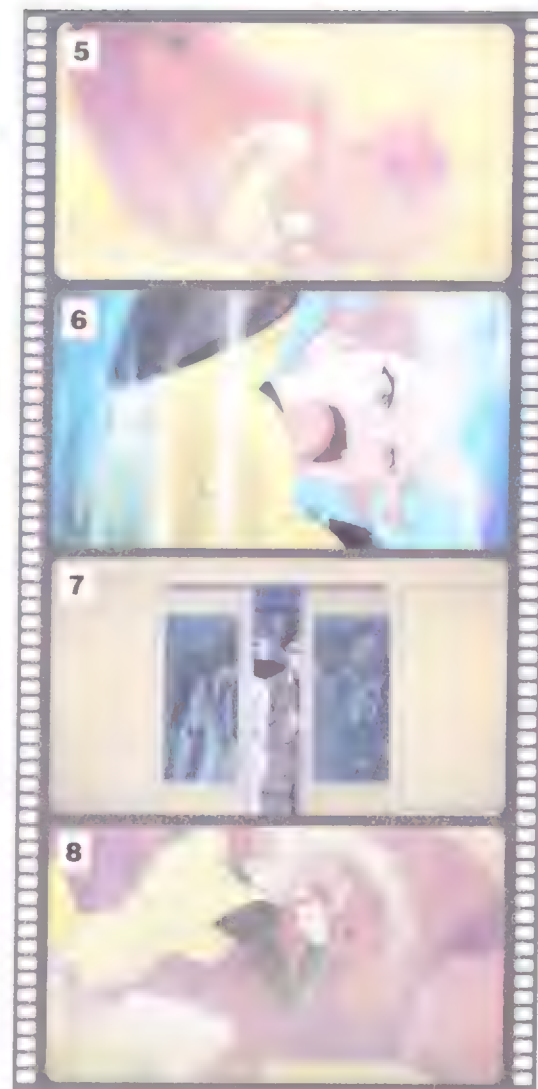
介于形式是文字配图片，笔者使用提点法，对读者的唯一要求就是看过这一回。

第二场戏第一点，相似机位偷换镜头。

这一点中，第一个镜头实际上是实拍中不可能拍出来的镜头，因为眼睛成为了摄像机。鹤卷和哉曾说不要看单个的镜头，要看镜头的发展，接下来的这个镜头是晴彦起身，镜头置换到了床头，是从眼睛到床头，机位发生了变动，但是看起来很顺畅，是因为机位只是稍稍平行后退，拍摄到的景别也很相近。虽然没有配图，这组镜头前面是介绍世界观的旁白，镜头之后有背景都像是马赛克一样的画面，技术上讲这是京都动画的新摄影技术，应用在此处是侧面对世界观的描写，单位时间内有效提高了信息量。

第二场戏第二点，交叉镜头。

这是[illegible]组交叉镜头，镜头均长[illegible]秒多数格，[illegible]描写此物同[illegible]同时描写书架上[illegible]学校图书馆的书[illegible]交叉镜头[illegible]趣味。第二场戏结束。



第三场戏第一点，时间紧凑的长段交叉剪辑配合跳切进行双线平行叙事。

这段交叉剪辑非常长，什么时候开始交叉剪辑又是什么时候结束，这点上完全配合了情节的发展，开始剪是在晴彦快迟到了、出门要跑起来的时候，而结束点则是晴彦乘的电车向画面纵深处驶去，同时镜头向后拉，这之后的一个镜头是学校门口。镜头法、演出法，本身可以说是时间的艺术，一回二十四分钟，可以讲述一周的故事也可以细细把一上午发生的事情将出来而不枯燥，被隐藏起来的时间就在镜头和镜头之间。回过头来说，这之后的镜头是校门口，说明晴彦是已经到了学校，为了保持叙事紧凑，木上先生选择忽略入校的描写。现在我们明了了木上先生授意武本先生绘制的内容，木上先生想要展示的是，[illegible]是如何赶上电车，另一边的女性角色是如何[illegible]晴彦互动的。

[illegible]女性从上手位侧身跑接晴彦从下手[illegible]。在日本戏剧理论里，一出戏，正面角[illegible]的右侧入画，也就是上手位，反面角[illegible]在下手位，也就是左侧。对应到画面中，[illegible]向下手位摆臂，很容易知道她在跑步，从[illegible]我们知道女性在对付怪灵，那么她理[illegible]上手位，接着切到晴彦面向上手位跑步，[illegible]我们知道他跑得很狼狈，于是把他放在了[illegible]手位，而且两边都画成同一侧的话，很难强化[illegible]空间的差异，要强调差异的话，也有必[illegible]放置位置关系。接着是俯拍远景，还交代[illegible]在商店街上，从上往下跑；跳切，看起[illegible]是跳的，实际上逐格观看可知镜头有微小的变动，武本先生本身是很爱使用跳切的，这个之后谈，就这个跳切可以发现剪辑点和衔接点是完全踏上了晴彦上楼的动作，从左脚到右脚，从抬脚到踩在阶梯上，那么我们可以断定，木上先生对原画师下了具体的指示，在这里的作画特别注意了，这三个镜头景别完全相同，晴彦从楼底走上楼的动作切出了由远及近、由上到下的纵深关系。

接下来的镜头女性完成了由跑、起跳到攻击的动作；晴彦从上手位跑向下手位纵深，已经上了天桥；镜头切回去女性躲避怪灵的攻击；晴彦从上手位走下天桥；怪灵向下砸下手臂和晴彦将乘车卡插入检票口，这两个镜头为一组是匹配剪辑，利用的是相似动作进行了匹配，接着之后的两个镜头也是匹配剪，女性转身躲避攻击后在

画面中所处的位置和晴彦上楼时处于画面中的位置是相似的，左下侧，这是利用人物所处的相[illegible]位置进行匹配剪辑，之后的几个镜头也是近似的用法了。

把两个不同时空发生的事件进行双线平[illegible]叙事的完全是交叉剪接、匹配剪接和跳切，那[illegible]么时候交叉镜头结束最合适呢，就是需要双线[illegible]写的故事结束的时候，之前说到的校门口的镜头[illegible][illegible]校，而既然晴彦已经到了学校，[illegible]那么他们两人时空上的区别消失[illegible]，这组镜头虽然[illegible]的时候并没有那么多，[illegible]分镜剪开[illegible]

第三场戏第二点，用插入镜头引入新角色。

插入是指在描写主体的镜头组之间插入另一主体。

在这组镜头中，一号镜头机位放得很低，画面纳入了钟、一群小学生还有一个从画面上手位走入纵深的角色，从书包看也是小学生，一那群小学生和靠近镜头的单独的小学生架设想定线，也就是轴线，可知镜头在偏左侧的位置，然而二号镜头的机位一下子打到了前一个镜头的人群中，也就是从想定线的一面跳到了另一面，但也并不显得突兀，原因是一号镜头的构图交代清楚了空间位置，我们又想看到那个角色的脸，接着二号镜头正好跳到了人群中，打到了走过来的角色的正脸，观众的预期得到了满足。再说二号镜头中的构图，我们想看到脸的角色正好处在画面中央，两侧各有着装相似的一名角色，这是一个对称构图，意味着这可能是一个主要角色，接着从对话中我们知道了这个角色叫"久瑠美"，从而确定了观众的猜测，再者插入镜头本身就有强调的属性。笔者在分割演出段落的时候就指出，这一回主要内容就是介绍新角色和世界观，从『无彩限』之后的故事中我们知道久瑠美正是主角之一，而在第一回中木上先生就用两个镜头的巧妙构图交代了这个角色。

第四场戏和第二场戏一样，都是弱场戏，如果说，第二场戏是第三场戏的前奏的话，那么第四场戏就是第三场戏的余韵。

所谓空镜头就是不拍摄主角只进行自然风光等场面描写的镜头。一号镜头是第四场戏的第一个镜头，交代了主角们进行社团活动的场所；二号镜头交代了进行社团活动的学生，表明一天的课业已经结束；三号镜头主要交代的是市内的公共图书馆；四号镜头是空镜头，色调和前面的景别完全不同，作为画面主体的鹰仿佛暗示了什么。

空镜头虽然是最简单的、没什么变化的镜头，但是在渲染气氛和侧面描写角色的心情上却有着天然的优势。

接下来把第五、第六、第七、第八场放在一起说一下。第五、第七场是强场，第六、第八场是弱场。五七场总体来说镜头很普通，但是之所以成为强场源于情节本身就非常荒诞，第五场推动剧情发展的地方在于遇到了新的角色，与之承接的第七场则是和新的队友一起对付新的怪灵。第六场的存在则是看似向新队友说明原因实际上是向观众再述世界观。第八场又引入了新角色，但是并没有交代。从演出上来看，第六场食堂部分和第八场准备室部分的空镜头和第四场的用法完全一致。

总体上来讲，木上先生可以说已经完美地完成了本回的叙事任务：调动观众情绪、介绍『无彩限』的世界观和设定、引入主要角色等。上篇目到此为止，接着的下篇，我们再聊聊这位老指挥家是如何影响社内的其他演出家的吧。▲

文字的视觉魔法

——浅谈动画标题 logo 设计

在业已成熟的日本商业动画界，一部作品要想在铺天盖地的动画流水线大潮中成功地吸引观众，除了其自身内容素质外，还依赖于更多必备的基本要素。而标题 logo，正可谓是一部作品的门面，关乎动画自身所直观带给人的第一印象。那么它的设计又该遵循怎样的思路呢？以下，就让我们通过 15 部各具特征的动画 logo 为例，管中窥豹这一不为通常人所注意却又至关重要的制作环节。

シドニアの騎士

『希德尼娅的骑士』

富含机甲硬质感一般的标题 logo

想让标题中的“骑士”二字观感上接近于作品中机器人“继卫”其武器“颖刺”的风格形式，故而在使用“DFP 极太明朝体”成文字外形的基础上，加以偏硬质化的调整后成为了如今所见logo。而在此之上，将作为敌方的“奇居子”印象化反映于文的结果，便是如同生物肢体关节一般富有生命力的不安定状态。

设计者

メチクロ [MHz.inc]

主人公谷风长道驾驶人形兵器“继卫”从迷之生命体“奇居子”手中守卫宇宙船希德尼娅——如此这般的王道机器人 SF 动画。在标题 logo 上使用了作为继卫关键色调的红色，实际上色则力图给人以冷静沉着的视觉印象

『来自风平浪静的明天』

将动画的温雅氛围和中心思想反映于标题文字之上

凪のあすから

柔和沉静中兼具动态神韵的“感情波纹，大海”之味，以此感觉所设计的标题。基础字体采用了体现优雅内敛特质的“筑紫明朝 B”，与此相对，再以适才所说的印象为关键，通过长体和斜体调整，形成类似羽毛和鳞片状的观感。

设计者

内古闲智之 [CHProduction Inc.]

大海与陆地，以行走于两侧世界的中学生们为主人公的青春群像剧。思春期的焦虑和单恋思绪，将这些耀眼却又易碎的感情加以视觉化表现，构成了此般温润感的标题 logo 设计。

ピンポン
THE ANIMATION

『乒乓』

连通原作和动画共有主题意识的 logo 设计

以原作者松本大洋所绘制的官方海报为参考，将原作与动画相融合的 logo 设计便是此次的课题。因此，把双方所共有的“静止的事物再次动起来的感觉”作为关键切入点开始设计 logo。再者，本着既是文字设计也算内容隐藏要素的想法，将作品中出现的“タムラ”（田村台球场）logo 字样的感觉也纳入其中，产生了新意中略带怀旧之感的趣味性。

设计者

groovisions

此次是松本大洋原作漫画的动画化作品。把既是乒乓、也是青春群像剧所富含的灵动感予以直观展现的插画，同作品世界的视觉色调相搭配而成的 logo 设计即为意图所在。

『翠星之加尔刚蒂亚』

将过去的动画 logo 要素以现代方式表现出差异之感

将上世纪 80 年代到 90 年代初“机械式直线和曲线两相搭配的形式”为特征的动画 logo 特质，同 2000 年以来的简洁式动画 logo 要素相结合，以此而成的便是本作标题 logo。同时，在表现监督所传达的指示“希望体现出铁船团的威严、骨气和莽撞”所做的草案（下图所示两例）之上，即是精益求精后的最终 logo 形态。

设计者

染谷洋平 [BALCOLONY.]

误入人类生活用巨大船团的少年，本作便是关于他的成长物语。乍看虽像 SF，但缘于作品自身描写了日常工作经营和集团生活的部分，因此参考了包含这种内容的上世纪 80 年代到 90 年代初日本动画的 logo 设计。

翠星のガルガンティア
SUISEI NO GARUGANTIA

翠星のガルガンティア
SUISEI NO GARUGANTIA

ファンタジスタドール

『Fantasista Doll』

满心可爱角色时尚风的标题文字

不仅仅是角色的可爱之处、连 SF 感的战斗场景也包含在内的作品内容，通过曲直二重特征并重的“logoJr Std M”来予以表现，在保持整体通透感的同时去掉了字形弯曲部分的赘疣，烘托出清新气氛。浊点部分的表现沿用了原案插画中所使用的绽放散落的花朵形象。

设计者
沂藤ひろ［草野刚设计事务所］

而门把持有特殊能力的 doll 实体化的神秘卡片收集起来，主人公们为了守护世界而战的卡牌战斗动画。将海报中从卡片里飞跃而出的角色们的灵动魅力，予以闪亮的特笔表现即是意图所在

『花名未闻 剧场版』

配合剧场版展开而更显纤细的文字体现

あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。

设计 TV 版动画 logo 时，出于“体现文学书籍一般的观感”的目的，选择了略带怀旧风味的“A1 明朝”字体。另外，还增添了各个文字大小所表现出的抑扬顿挫、缺口部位的加工等处理，如同再版数次后劣化的印刷品一样的感觉。剧场版则在其之上，使字体更进一步地纤细化。

设计者

黑木香 [Bay Bridge Studio]

在秩父市美丽的自然风景中所展开的、互为青梅竹马的男女 6 人的故事。而表现 TV 动画剧情之后故事的剧场版海报上，logo 变得更为纤细，同时角色们的表情也更显成熟。

『中二病也要谈恋爱』

凸显与现实相对立的中二病世界观的标题文字

作品中，与现实世界相对立，描写角色们妄想世界的正是所谓“中二病世界”。为了表现这一“中侧”特征的 logo 设计，使用“筑紫明朝日”字以规则化的装饰，再辅之以 Gothic 作设计调整。在此之上，从女主角六花的名字里得出灵感而制作的雪花结晶型魔法阵，两相结合而成的便是中二病世界观。

设计者

末冈弥美 [NPC]

围绕着现役中二病的女主角和中二病毕业的主人公所编出的校园恋爱喜剧。在官方宣传图的设计中，给人的第一印象并没有任何恋爱喜剧要素，反而刻意营造了中二感满载的暗黑视觉表现。

中二病でも恋がしたい

言の葉の庭

『言叶之庭』

文字格调的平衡感映照人物的摇曳心旌

以作品中出现的万叶集为引，将其所具有的古典氛围、雨色、绿味，以及不安定感作为中心概念予以制作。在以“RyuminPro R”字体为关键要素的基础上，实现了文字部首平衡以及字形象征物的具体微调从而表现出不安定感，使整体画面也产生了些许动态美感。

设计者

久持正士/土桥圣子 [hive&co.,ltd.]

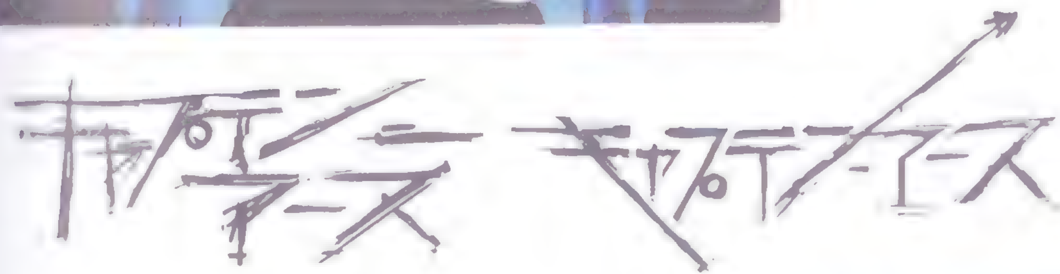
落合千春 [comics web film]

在梅雨季的日本小亭中邂逅的少年和女性，以彼此间的交流、孤悲与恋情、成长与救赎作为主题的故事。标题 logo 上使用了树叶外形装饰，以此在视觉上契合画面背景所体现出的动画世界观。

设计者

[illegible]

为了从外星人的侵略中守护地球，少年驾驶机器人与之战斗的 SF 英雄传。无论标题 logo 还是视觉海报都充斥着大量英文，通过营造这种中二感，从而吸引青少年观众。



『地球队长』

怀旧和创新二重体现下的机器人动画标题 logo

[illegible]般的感觉

『眼镜部』

不被角色的丰富个性所埋没的简洁标题 logo

以涵盖广泛的女性观众层为作品受众的假定印象开始，构思了能给人安定的作品质量观感为由的设计（如中所示），以及将眼镜形象化后的新潮设计（如下所示）这两个不同方向。最终将两边所包含的元素予以统一，以原创字体风格为基准，配合剧情而采用了兼具流行风和大人般成熟感觉的 logo。

メガネブ!

MEGANEBU!

设计者

染谷洋平 [BALCOLONY.]

5 名眼镜男高中生本着对眼镜的真爱宣言而肆意挥洒青春，是一部充斥着笨蛋热情和闪耀友情光芒的作品。不被色彩鲜明的背景和个性丰富的角色所埋没，外形简洁的 logo 依然给人留下深刻印象。

境界の彼方

『境界的彼方』

视觉系表现纵横交错的标题画面感

以作为 Dark Fantasy 系作品而存在的幻想风格为着眼点，采用了兼具 Gothic 和明朝字体特征的 "Kiaro B"（汉字部分）和 "Mateisu B"（平假名部分）。另一方面，也为了表现出作品中高中生成长物语的一面，将字形接角处调整得更为圆滑柔和。而细长伸展的文字所形成的纵横交错画面，继而表现出境界线之感。

设计者

早川由加里 [NPC]

持有"异界士"特殊能力的少女与具备不死之身的少年，通过他们与"妖梦"的战斗来描写其成长过程。在全员罩染上黑暗色调的海报之中，以手写字体副本为构图基准，充分展现男女主角的高中生气场。

ねらわれた学園

『被狙击的学园』

展现多感而纤细之作品内容的标题 logo

与中村监督交换意见后，从担当设计人所属的设计公司“metamo”的 logo 中得到提示，用“小塚 Gothic EL”字体来表现作品本身的细腻风格。以凸显本作特色的“ねらわれ（被狙击）”文字部分开始提行，在同时制作中的视觉海报图里获得灵感，产生了将文字一格一格地嵌入教室窗户中的主意。

设计者
渡部岳 [metamo]

以眉村卓原作小说为蓝本，以现代中学校为舞台所制作的剧场版动画。将中学生多愁善感时期的心象风景，通过鲜活灵动的视觉图以及彩色玻璃一般的logo予以表现。

『CODE GEASS 亡国的阿基德』

以毛笔风骨营造紧张感的标题设计

以“亡国のアキト（亡国的阿基德）”为对象开始文字设计。制作时先用毛笔在半纸(和纸的一种)上书写文字，再经电脑扫描后输出数据。为了保证紧张感不至于太过突兀，利用 Illustrator 进行二次加工。在保留毛笔字骨架的基础之上，将字形调整得更为时髦。

设计者
梓木雅巳

以 TV 动画『CODE GEASS 叛逆的鲁鲁修』为蓝本所衍生的系列剧场版动画，描述 TV 剧中所没有涉及到的其他地区的战争。既要统合作品的共同基调、又要体现出差异性的辨识度即是本次标题 logo 的设计目标。

亡国のアキト

地上与地下，居住在重力相逆的不同世界的两人彼此相会、并携手揭开颠倒世界的秘密。在宣传海报的上半部位置放有颠倒的 logo 文字，以此体现本作天地相逆的世界观设定。

设计者

草野刚 [草野刚设计事务所]

『颠倒的帕特玛』

复古与新意并存下质感鲜活的标题 logo

将怀旧、新奇、SF、人情味等关键要素融于一体的 logo。整体上分别使用呈中性风的“FolkPro”字体（片假名部分）以及圆润字形特征的“筑紫 B 見出 Min-E ”字体（平假名部分）。另外又根据监督提出的要求，表现出“如同手冢治虫作品题字所有的韵味”，是故在“パテマ（帕特玛）”一词上体现了这种复古风的艺术字设计，字形轮廓上细微的粗糙感充满了人情味道，同时也表现出地下世界的锈蚀气氛。

サカサマのパテマ

selector

『选择感染者 WIXOSS』

将少女的楚楚可怜与异动的世界以标题文字展现

为了同时展现女孩子的纤巧清新感与作品本身的幻想气息，因此选用“Harrington Regular”作为基础字体。也因为想尽可能多地令文字表现出装饰样的娟秀，从质感和角度上都予以调节。再将圆润字体的连续变化给以适度打磨，从而营造出统一感。与此相对，副标题的“infected WIXOSS”则给人以坚实印象。

设计者

根津典彦 [G square]

以卡牌游戏为题材，描写为实现各自的“愿望”而投身战斗的少女们的故事。海报风格反映了“围绕可爱角色们的意外展开”的剧情内容，整体视觉设计力图体现出阴沉感。